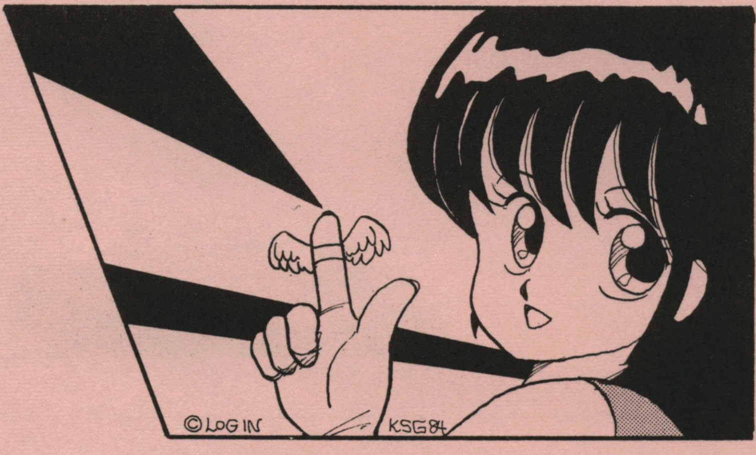


ENCYCLOPEDIA
GAME FREAK

SPECIAL MAGAZINE OF VIDEO GAME

INDEX

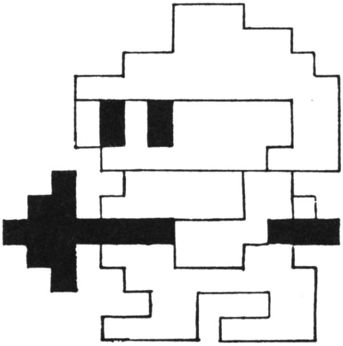




GAME FREAK

SPECIAL MAGAZINE OF VIDEO GAME

TV-GAME 情報紙



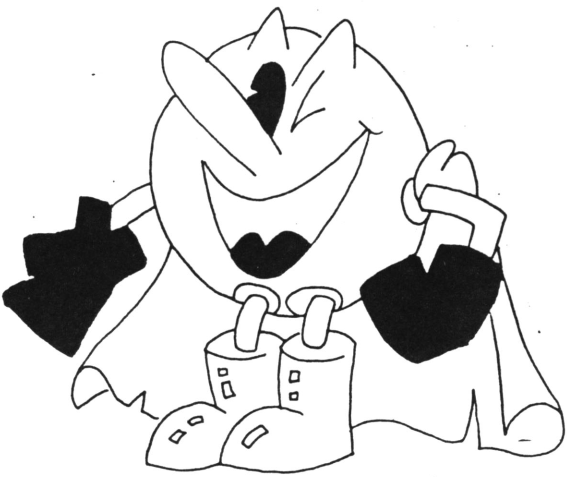
Vol. 1

ゲームフリーク

TAJI CORP. 1983

初版発行 '83.3.20 （B5コピー 14P） 200円

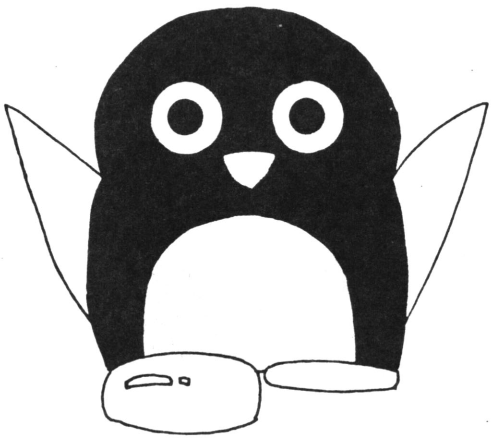
特集：ゼビウス大解析（改訂増補版）



Vol.2
ゲームフリーク

'83. 3. 31　（B5 コピー 16P）　250円

ビデオゲーム研究誌



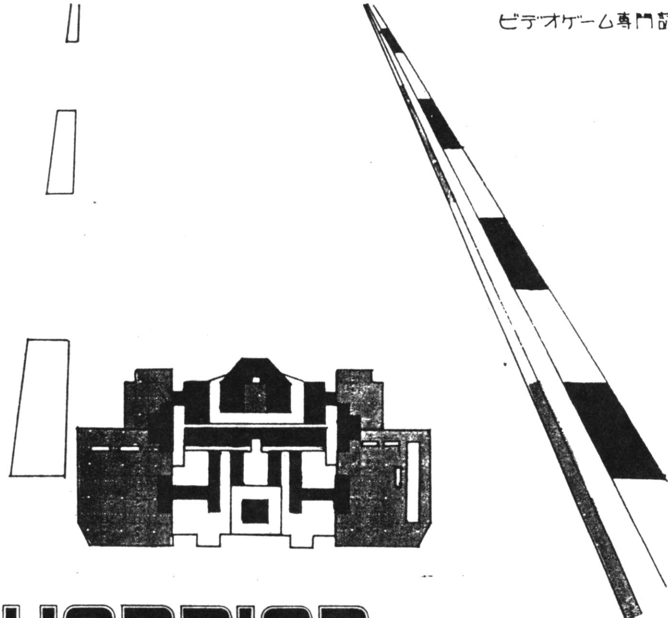
Vol.3

ゲームフリーク

TAJII CORP. 1983

初版発行 '83.4.20 （B5コピー 16P） 250円

ビデオゲーム専門誌



CHAMPION BASE BALL

Vol. 4

ゲームフリーク

初版発行 '83. 6. 10 （変A5オフ 20P） 250円

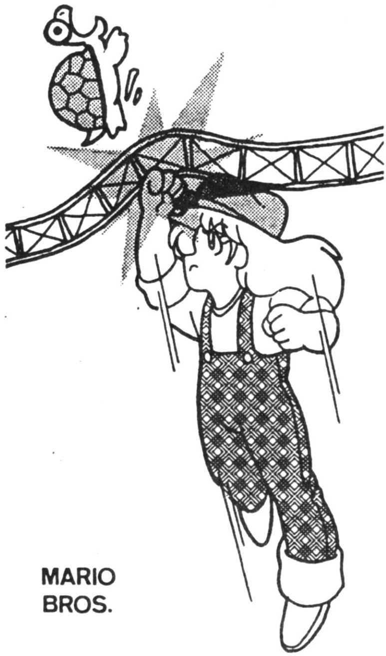
MAPPY



Vol.5

ゲームフリーク

初版発行 '83.7.10 (変A5オフ 20P) 250円



Vol. 6
ゲームフリーク

初版発行 '83.8.30 (変A5オフ 20P) 250円

Begginning

我々がその攻略法を徹底的に追求してきたテレビゲームとはそもそも何なのだろう?
果てしない戦いが繰り返されるスクリーンの向こうには、一体何が詰っているのだろうか.

テレビゲームは正確にはビデオゲームマシンと言われるアミューズメントマシンである。
それは、ハードウェアとソフトウェアと呼ばれる2つの部分より構成されている。ハードウェアとは所謂ゲーム機械自体を指す言葉であり、ソフトウェアは、そのブラウン管に映し出されたインベーダーなどを動かすプログラムを指し、目には見えない。
そして、プログラマーの手によってプログラム上に数々の処理が施されることによってブラウン管の中にあの興味ある戦いが展開される訳である。

その処理の例を上げてみよう。例えばインベーダーは何故左右上下に移動するのかというと、一匹のインベーダーが足を開いているとすれば、それをまず消してから、次の移動すべき場所(アドレス)に足を閉じたインベーダーを書いてやる。そしてまたそれを消して足が開いたパターンを……と言った処理を1000分の15〜17秒という考えられない程猛スピードでこなしているからなのだ。

つまりわかり易く言えば、プログラムとはビデオゲームマシンの為の映写フィルムみたいなものだと言って差し支えないだろう。
もちろん、あのゲームマシンの中にはフィルムなんて入ってないが。
同じように、インベーダーにビームが当って消えるのも、ミサイルとの相撃ちも、UFOの爆発も映写フィルムの如く処理が行なわれているのだ。
そして、以上のような作業をプログラミングと呼び、プログラマーが頭をひねって組み上げるものなのである。そして、そこにゲーム性というものも生まれてくる。
映写フィルムとも呼べるプログラムの著作権は、もちろん、映画、ビデオと同じように扱われることは言うまでもない。



最後に一言、言うならば、貴方は、ビデオゲームマシンに向って、インベーダーやUFOと戦っているのではなく、あくまでもプログラムと戦っているのだ。

※文献　　インベーダー攻略法　ヘラルド出版

タイトーカタログ

1983年3月現在、タイトーが発表したゲームをインベーダー初期時代より連ねてみました。他社開発のタイトー販売のものもあります。（他社開発の製品の一部は除いてあります：例 Mr.Do!）

製品名		備考	評価
INTERCEPTOR	インターセプター	90秒間の間、敵飛行機を撃ちまくる。	E
GUNMAN	ガンマン	ガンマン同士の殺し合い。ブラックユーモア的要素がある。	D
SUB HUNTER	サブハンター	潜水艦を爆雷で爆破させる。	D
GIPSY JUGGLER	ジプシージャグラー	卵のお手玉ゲーム	C
SUPER HIGH WAY	スーパーハイウェイ	スピードメータ付のカーレース。	D
SUPER BLOCK	スーパーブロック	ブロック崩しゲームだが、画面中に妨害するドットが飛び交う。	C
SPEED RACE CL5	スピードレースCL5	アップライト型。タコメータが動く。20インチモニター	D
SUPER SPEED RACE V	スーパースピードレースV	CL5と同じだが、コクピット型で、23インチモニター使用.	D
SPACE WARS	スペースウォーズ	宇宙を舞台にした空中戦。二人はお互いに戦う。	D
ZUN ZUN BLOCK	ズンズンブロック	あそんでいるうちにブロック群がズンズン降りてくる	C
BALL PARK 1,2	ボールパーク	野球。1、はアップライト、2はテーブル型。	D
TOP BOWLER	トップボウラー	ポーリング。テクニックより、目測とタイミング。	E
HUSTLE	ハッスル	2人用。相手を動けなくした方が勝ち。	E
FLYING FORTRESS 2	フライングフォートレス2	飛行場や司令部を爆撃する。	E
BLUE SHARK	ブルーシャーク	水中の射撃ゲーム。カジキ、タコ、サメが出てくる。	C
MISSILE X	ミサイルX	戦車を誘導ミサイルでやっつける。	D
BASKET BALL	バスケットボール	名前のとうりのゲーム。	B
BLOCK C	ブロックC	テーブル版ブロック崩し	D
WESTERN GUN	ウェスタンガン	ガンマンの決闘	D
TRAMPORIN	トランポリン	人がトランポリンでジャンプして星を消していく。	B
CROSS FIRE	クロスファイアー	バズーカー砲射撃ゲーム。	D
SAFARI	サファリ	アメリカ版動物射撃ゲーム。	C
SPEED RACE	スピードレース	カーレースのテーブル版，	D
SPACE INVADERS	スペースインベーダー	ビーム砲でインベーダーの侵略を防ぐ。	A
SPACE INVADERS 2	スペースインベーダー2	500てんUFO，分裂インベーダーがでてくる。花火もでる。	A
POLARIS	ポラリス	潜水艦で、水中・空中両方の攻撃を防ぎ、やっつける。	B
CRAZY BALLOON	クレイジーバルーン	イバラにふれないように風船をはこぶ	C
ASTRO ZONE	アストロゾーン	インベーダー射撃。	D
LUPIN THE III	ルパン3世	金庫から金袋を盗む。ワープで逃げられる。	A
BALLOON BOMBER	バルーンボンバー	爆弾付き風船を射ち落とす	C
GRAND CHAMPION	グランドチャンピオン	6位以内に入れば次の面へいける。	B
FIELD GORL	フィールドゴール	フットボール版ブロック崩し。	B

NAME	品名	備考	評価
SPACE CYCLONE	スペースサイクロン	雲にのったインベーダーが攻撃。	D
INDIAN BATTLE	インディアンバトル	インディアンをやっつける。馬車，サボテンも登場	D
DEFENDER	ディフェンダー	ボタンが多く難かしい。輸入品。	B
SPACE CHASER	スペースチェイサー	宇宙船版ヘッドオン。	D
STRAIGHT FLUSM	ストレートフラッシュ	トランプのマークでブロック崩し。	C
LUNAR RESCUE	ルナーレスキュー	月面にいる人々を救助して宇宙船に戻る。DEMOが見もの。	B
MARINE DATE	マリンデート	トラックボールでタコを動かし，女の子タコのもとへ。	D
QIX	クイックス	南京玉すだれのQIXをよけながらの陣取りゲーム。	A
SUPER SPEED RACE GPV	スーパースピードレースGPV	オーソドックスなコクピットタイプカーレース。	B
ROCK GLIMBER	ロッククライマー	クレイジークライマーの登山版。	D
FITTER	フィッター	チューブを合わせればボーナス点	D
SPACE SEEKER	スペースシーカー	3つの場面で戦う宇宙戦争ゲーム	B
SPACE CRUISER	スペースクルーザー	キャラクターがリアルな宇宙戦トラベル。	C
FROG & SPIDERS	フロッグ&スパイダー	カエルを操ってクモをやっつける。ハチなども登場。	D
MAHJONG II	マージャン2	NICHIBUTSUのマージャンのPART2、対局マージャン	C
WILD WESTERN	ワイルドウェスタン	汽車の周囲で馬にのって西部劇。コインをうてばBONUS 2倍	B
JUNGLE KING	ジャングルキング	ターザンが女の子を救いに4つのパターンをかけぬける。	C
TIME TUNNEL	タイムトンネル	客車を連結させて客をのせて，駅で客をおろす。左右にスクロールするゲーム。	C
THE PIT	ザ・ピット	ダイヤをとりに地底深く掘り進む。	E
ALPINE SKI	アルペンスキー	雪原を滑空するスキーゲーム。	D
BARDIE KING	バーディキング	トラックボールでゴルフゲーム。	C
STRIKE BOWLING	ストライクボーリング	トラックボールでボーリング、220点以上でリプレイ。	C
FRONT LINE	フロントライン	敵軍を片ぱしから殺して突き進む。	C
SUPER RIDER	スーパーライダー	オートバイでアクロバット走行。	E
BARDIE KING II	バーディキング2	バーディキングのパート2	C
PORT MAN	ポートマン	荷物を船に積むゲーム	C
JOLY JOGER	ジョリージョガー	クイックスとか，データイーストのディスコNo1に似てる	E

参考資料

インベーダー攻略法
ヘラルド出版

TVGAME MACHINE '82
タイトー(株)



簡単に描ける！ Character Best 5

1.

PUCMAN

2.

SNOBEE

3.

QBEAT

4.

QIX

5.

GIDDOSPARIO

NEWS!

人気機種 BEST 5		
1.	ゼビウス	（ナムコ）
2.	ポールポジション	（ナムコ）
3.	雀　豪	（東京日本物産）
4.	タイムパイロット	（コナミ）
5.	ギャラガ	（ナムコ）

▲ JALECO INFOMATIONより

NAO（日本アミューズメントオペレーター協会）主催のアミューズメントエキスポが3月の16日、17日の両日にわたって行なわれた。ナムコはNAOに入っておらず参加してない。注目された機種は次の通り。

1. ASTRON BELT　SEGA
2. CHAMPION BASEBALL　ALPHA
3. ROC'N ROPE　KONAMI
4. Q-BEAT　GODRIEBE
5. XEVIOUS　NAMCO

XEVIOUSはTEHKANのブースに2台置かれていたが、充分注目を集めていた。他、59社が展示していた。
会場は東京新宿NSビルで、入場料は1000円。

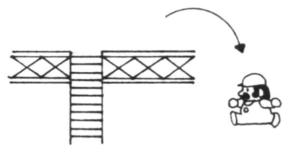
ポールポジション（NAMCO）のコピー品、TOP RACERを製造販売していたアロー電機が、遂に同社の申し入れにより、裁判所に仮差し押さえされた。
ポールポジションのコピーでは、他にTOP POSITIONやバイクのものがある。

BUG

BUG：“バグ”と読み 虫やプログラムミスのことをいう．
例えば インベーダーゲームで 最後に 10PTSインベーダーを 残すとオーロラ（虹）をひいて走るが．あれは別に．そういったプログラムが されていたのではない。
プログラマー の ミス でそうなったのだ．こういうものを BUGという．

Donky Kong　　Nintendo

初期バージョン（製造初期 のもの）で．1面において初めのはしごを登って．マリオを後ろ向きにしたまま右へJUMPすると．1面クリアーになる．



初期バージョン の 見分け方
"HOW HIGH CAN YOU TRY?"　初期
"HOW HIGH CAN YOU GET?"　後期

Dig Dug　　Namco

最後の一匹を倒す時．岩を落として殺すのと同時に．ポンプで破裂させると．1面が終わらなくなる．土だけを掘って点かせぎする。
1面を終了させるには．フルーツを食べる（ベジタブルターゲット）か．岩を使って自殺すればよい．従がって岩が残っていないと面が終わらない．

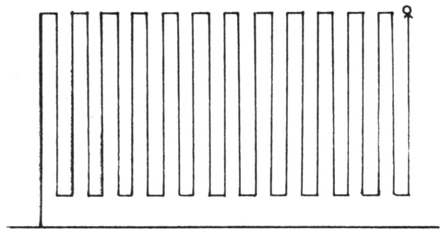
Fly Boy　　Kaneko

敵の飛行機にやられて落下するとき．ゴールの上に落ちれば．死なずに1面クリアーとなる．

Qix

Taito America

ほんの少し陣地をとった時に、クイックスが、LINEにふれると、99%クリアーになることがあります。
陣地をできるだけ長いLINEでジグザグに引きます。(右図参照)
すると得点計算が長くかかります。又、ジグザグの中にはいったスパークスは迷ってしまい、追っかけてきません。



Jongputer

Sanritsu Giken

フリテンの時、リーチをかけていなければ、相手の捨てハイをポン、或いはチーをした後ロンできます。

Pengo

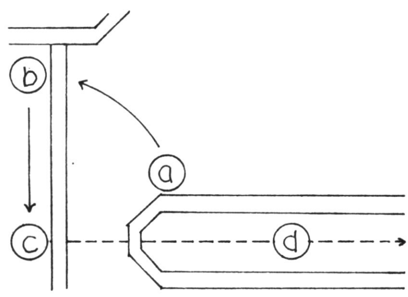
Coreland・Sega

SNO-BEEを潰した時、その氷が消えてしまうことがあります。
最後のSNO-BEEが卵からかえる瞬間に、その卵をこわすと、面が終わらず機械が狂います。一匹残したまま、面が終わることもあります。

Donky Kong Jr.

Nintendo

3面目の水道管のシーンで、一番始めのつるにのった後、a から b に飛び乗ります。即ち後戻りします。
その後、そのまま、つるをつたって、cまで降ります。
そしてレバーを右へ倒すと、Jr.は水道管の間、d上を歩きます。
JUMPボタンを押すと水道管の上へ戻ります。



《新製品情報》

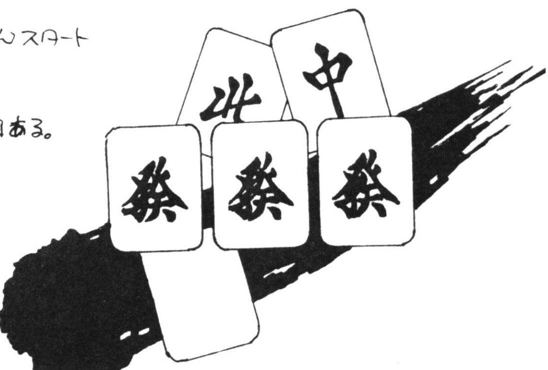
雀　　豪（東京日本物産）

《本格的3人マージャンがビデオゲームに登場!!》

1プレイヤー対2コンピューターの白熱するゲーム展開！
あなたは雀豪になれるか………!?

今まで、ジャンピューターが全部だったゲーム麻雀界に、初の新手！
3人打ちのJONGOUがそれだ。
ジャンピューターと違って、時間に追われないのがいい。
3局やった後、トップになっていれば勝ち、又、8000pts とっても勝ち、しかし、コンピューター側に8000pts とられると、その場で負けとなる。
役満は10クレジット、1しずみ 1クレジット、2しずみ2クレジット。
役は4人打と比べ、かなり限定される。もちろんイイペイコウなどは存在しないのだ。
4人麻雀しかやったことがない人には、はじめはちょっとやりずらいと思う。
何をかくそう、この私も、はじめて、雀豪をプレイした時、イイペイコウをつくったにもかかわらず、判定されなくて、激怒し、さらに、ドラもネキストとしらず、「ドラがのってない！このボロ！」と怒った覚えがある。

このゲームで一番、肝に命じて欲しいことがある。
それは、コンピューター側は"イカサマ"をしているということだ。
ハイパイの段階で、コンピューター側にかなりいいパイがくるようにつくられていて、プレイヤーに不利になっている。
極端な話、天和がやたら多いことからもわかる。
100円を入れたとたん、（もちろんスタートボタンを押して）
東家が"ツモって"テンホウ"
ゲームオーバーになったことが何回ある。



一番、ひどかったのは、
「テンホウ、大三元、四暗刻」
のトリプルだった。あの時は
あいた口がふさがらなかった。

みんなも、よく心得て、遊ぶように。

in A.D. 2012 from the story of ↗X

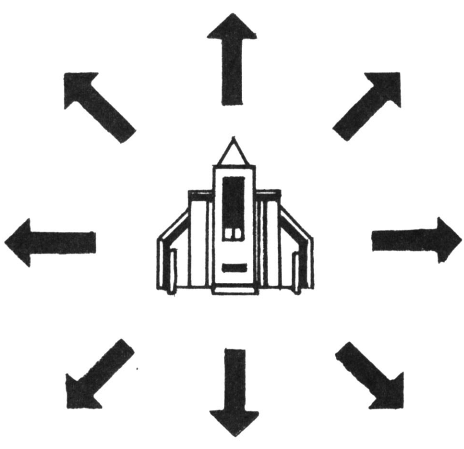
XEVIOUS

1 概説

このゲームはソルバルウという攻撃機でナゾの敵を空中・地上・地下にわたって攻撃するものである.
アタリ社のナムコ許諾品ゼビウスの説明によると、この敵というのは"32種類"あり彼らは永く地球に住みつき、全能の帝国をつくっているという.

2 プレイ法

8方向レバー：
手なりにソルバルウが動く為プレイヤーは思うま操作できる.

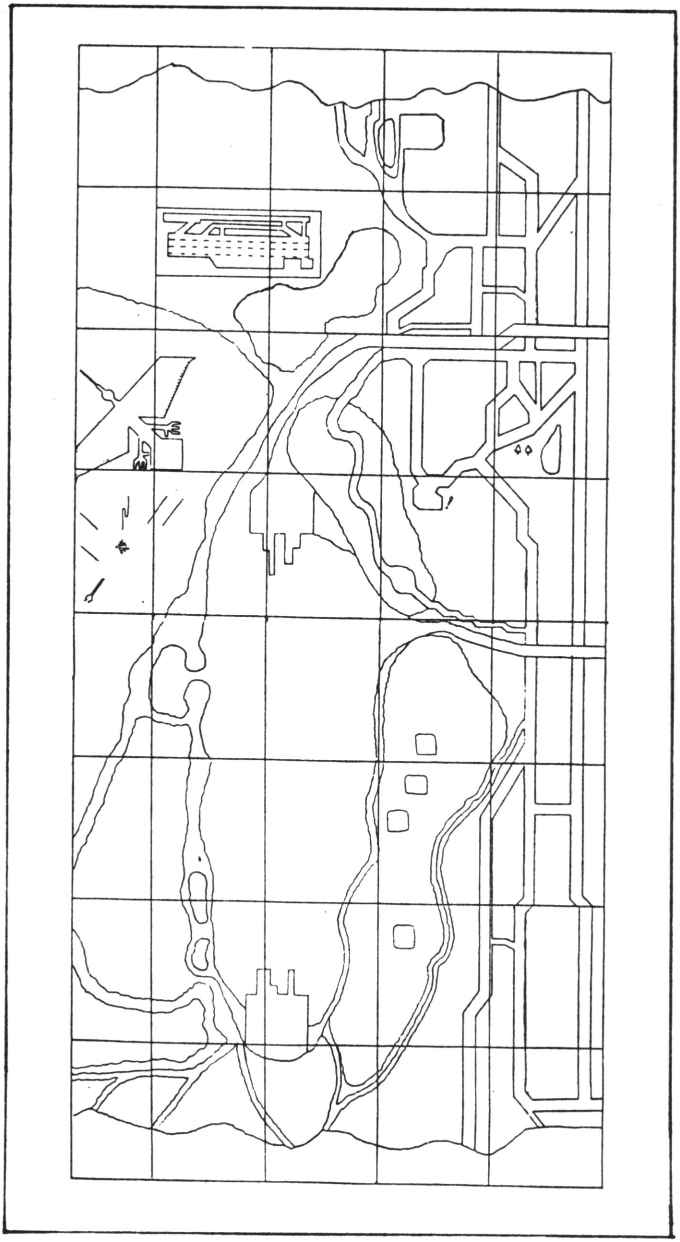


ザッパー
空中攻撃用、1画面中3発まで連射でき、フルオートでも発射できる.

ブラスター
地上攻撃用照準を合わせて発射.
これもフルオート発射できる.

地上物の方が空中物より得点が高い.

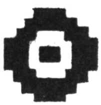
3 背景図



※ Xevious 1000万点への解法より

4　各キャラクター解析

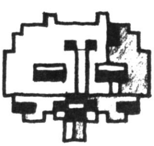
ゼビウスの登場キャラクターには、すべてコードネームとネーミングがつけられている。
そして、それらは独特の動きをする。
ゼビウスを制するには、各キャラクターを制さねばならない。



(空) 1.　トーロイド

無人機。回転しながら身をひるがえす、偵察機。
ソルバルウを画面の右に寄せれば、トーロイドは左から、左へ寄せれば右からでてくる。

最前進し、飛行コースを予測しつつうてばよい。
弾（スパリオ）を発射するものと、しないものがある。



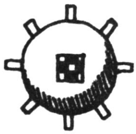
(空) 2.　タルケン

有人機。反乱鎮圧用戦闘機。
一機について一発の弾をだして、即座に退却する。

ジアラと混合攻撃してくることもある。

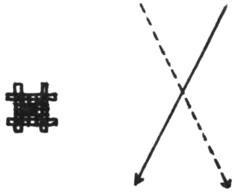
※1.　コードネーム　　機械内のカタログカードに書かれているもの。
　　　ネーミング　　　設定上の名称

※2.　(空) ＝ 空中物
　　　(地) ＝ 地上物



空 3　ゾシー

無慣性飛行体。
ぐるぐる回りつつ攻撃してくる
ソルバルウの後方にいかせな
いように！



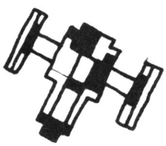
空 4　ギド スパリオ

高速で飛来するエネルギー。
ななめに降ってくるものほど注意。



空 5　ザカート

テレポート能力をもつ。突然空中に
出現し、弾を一発出して消える。
消失時間が異なる2種がある



空 6　ジアラ

有人機。トーロイドの改良型。
したがってトーロイドと飛行パターン
は同じである。
ぐるぐる回っている。



空 7　カピ

タルケンの改良型。
連射機能がついたが、
その分重くなってスピードは
遅い



空 8　テラジ

カピの改良型。
むちゃくちゃに強い！
弾を雨の如く出す。
仲々うてない。



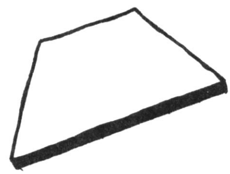
空 9　ブラグザカート

ザカートの多弾化によって生まれた。
出現して5発になって扇状に
広がる。
テラジと並んでゼビウスの
最強兵器。



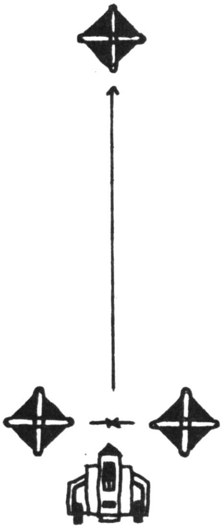
空 10　ガルザカート

ガルザカートは、ブラグザカート
さらに多弾化したもの。
重量オーバのため、テレポートは
してこない。20発に分裂する
が、中心角45度の方向へ逃ゲれ
ば大丈夫。



空 11　バキュラ

敵の遮蔽物。
エネルギーの集中が高く、
256発ザッパーをあてな
いと破壊できない。
移動速度はソルバルウ
と同じ。

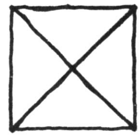


(空) 12　シオナイト



(地) 13 バーラ

エネルギーを蓄えるピラミッド



(地) 14　ガル バーラ

バーラの大型．

◀ 「シオ」とはゼビウス語で「2」という意味である．
「ナイト」と呼ばれる飛行物でソルバルウをしばらく
エスコートして、後に合体して去っていく．
ゼビウス唯一の味方である．何故ならシオナイトには
ゼビウスの反乱分子が搭乗しており．彼らがソルバル
ウの技術を地球に伝えたのだ．
これがエスコートしてる間は敵がこない．
ゾシーが画面を飛んでいると．シオナイトが一機しか
とんでこないことがある．



(地) 15　ゾルバク

ゼビウスのレーダー．
これを破壊することにより敵の
攻撃数をへらすことができる．
又．次々と現れる敵の種類
はこのゾルバクを撃つことで
調節できる．
　例えば．ゲーム中盤戦あた
りでトーロイドがでてくると次に
テラジ、ブラグザカートの出てくる
確率が大きいが．ゾルバク
をうつことによってこれらの敵
がでてくるのを避けられる．



(地) 16　ログラム

ドーム．
中央から一発ずつ弾を出す．



(地) 17　デロータ

中央から鬼の様に次々と
弾を出す．

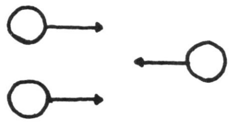


(地) 18　ガル デロータ

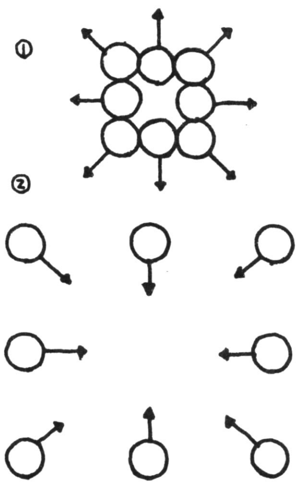
◀ デロータの大型．
画面下へ消える瞬間まで
ひたすら弾を出す．
必ず破壊しなければなら
ないキャラクターのひとつ．



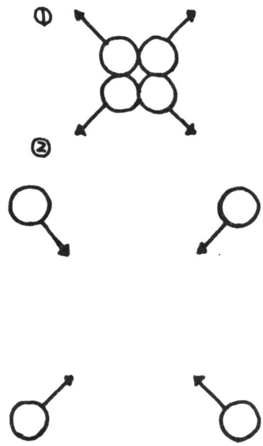
㊞ 19 ドモグラム



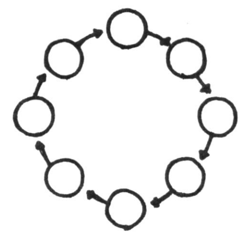
交差型



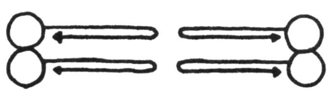
中央収縮型 α



中央収縮型 β



円月回転型



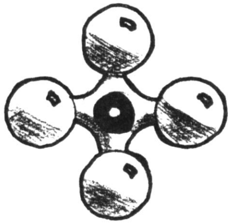
直線往復型

そのほとんどが道に沿って移動する。
単独、もしくは陣を組んで攻撃してくる。
弾はドームの中央から出す。

スピードは変わらないで移動するが、
よくみると、ナナメにいく時は、ふだんより
やや遅いようである。

敵の動きは単純で予測がつくので
落ちついて破壊してほしい。

▲
ドモグラム異形のいろいろ



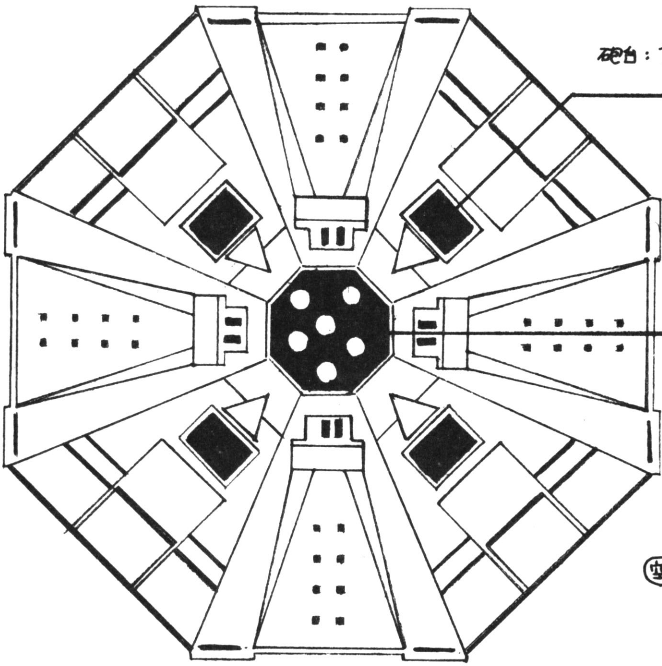
◀ ドームネットワーク
ログラムを4つ結合させたもの。
ガルデロータよりは、攻撃も少なく、あんがいたやすく破壊できる。

地 20 ボザ ログラム

有人の水陸両用車 ▶
攻撃してこない。動かないものや、攻撃されると動くもの、遅くなるもの。上へ動ものなど動き方にばらつきがある。



地 21 グロブダー



空 22 アンドア ジェネシス

画面上方から現れてから、定位置に落ちつくまでが一番破壊のチャンス。画面のスクロールと同じスピードで出てくるからである。落ちついてしまったらブラスター照準はアルゴの少し上に合わせてうつ。

いつまでも、破壊しないと逃げていってしまう。

高得点者で腕に自信がある者は、4つのアルゴを破壊してからコアをうつとよい。

破壊した時にコアから逃げていく7色のブラグザは敵の正体がエネルギー化したもので、ザッパーと同じスピードで逃げるので破壊不能である。

※　その他のキャラクター　：　隠れキャラクター

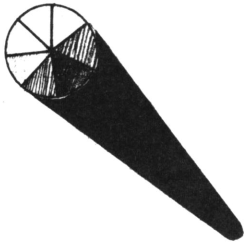
- ソル
- スペシャルフラッグ　） 次ページ参照
- ファントム
- ギャラクシアン
- 犬　） 100万分の1の確率で出現するという。

5

SCORE ADVANCE TABLE

	NAMING	SCORE
1	トーロイド	30
2	タルケン	50
3	ゾシー	70～100
4	ギドスパリオ	10
5	ザカート	100～300
6	ジアラ	150
7	カピ	300
8	テラジ	700
9	ブラグザカート	600～1500
10	ガルザカート	1000・誘導弾 500
11	バキュラ	0
12	シオナイト	破壊不能
13	バーラ	100
14	ガルバーラ	300
15	ゾルバク	200
16	ログラム	300
17	デロータ	1000
18	ガルデロータ	2000
19	ドモグラム	800
20	ボザログラム	300 － 2000
21	グロブダー	200 － 10000
22	アンドアジェネシス	アルゴ 1000・コア 4000 ？
23	ブラグザ	破壊不能
24	ソル	2000・破壊 2000
25	スペシャル	1000・通過 1 SHIP

6 秘密基地：SOL



㊞24　ソル

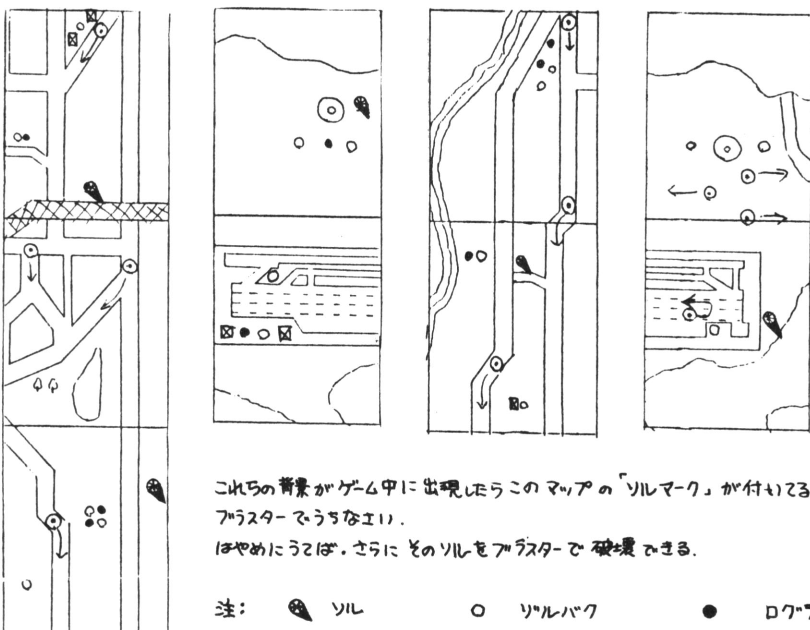
何もない地面にブラスターを撃っていると、突然ニョコニョコと地上物が出てきた‥‥
そんな経験を「ゼビウスプレイヤー」の人なら持っているであろう。

左図に示すその地上物こそ、敵の隠れキャラクターなのだ。このソルと呼ばれる秘密基地は全エリア中45ヵ所に潜んでいて、ブラスター照準が赤く点滅する地点を撃つと出現する。

そして、出現させたら2000てんのボーナスが加えられ、さらに、ソルを破壊すると2000てん加えられる。

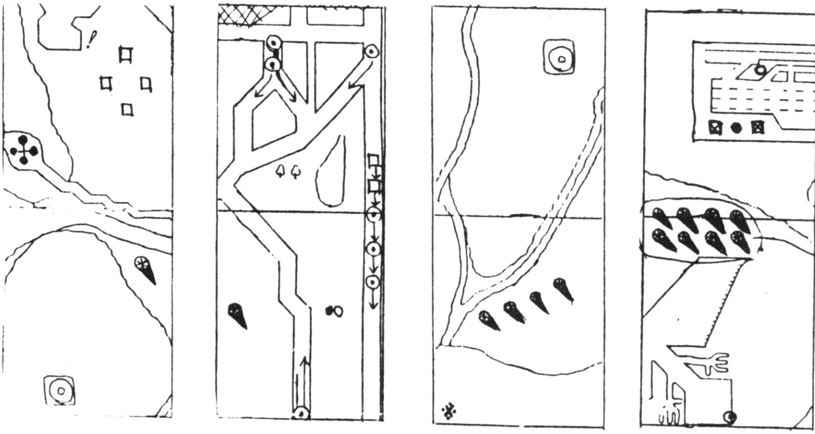
このソルは場所が決まっているので、いつプレイしても同じところに潜んでいる訳だ。ソルを出したらその場所をよく覚えて次のプレイに役立てて欲しい。

- そこで「ゲームフリーク」では読者諸兄にこのソルの隠れ場所を一部公開する！

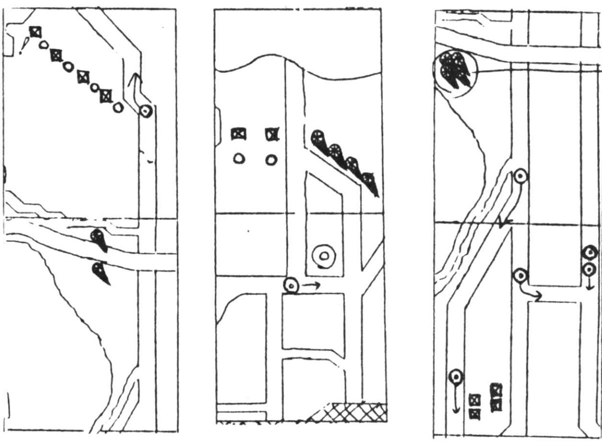


これらの背景がゲーム中に出現したらこのマップの「ソルマーク」が付いてる地点をブラスターでうちなさい。
はやめにうてば、さらにそのソルをブラスターで破壊できる。

注：
- ソル
- ドモグラム
- ガルデロータ
- ゾルバク
- バーラ
- グロブダー
- ログラム
- ボザログラム



ここが
ウワサの　8本
ソル！
破壊することが
できるのは4本
まで（8本全部
出した時）



ここのソルは4本の中心部分をうつこと
によって、たった1発ブラスターをうっただ
けで、4本いっぺんに出現する。
そして、又1発のブラスターで4本ソルを
破壊できる。

※ ここはギドスパリオがとんでいる。
そのあとしばらくして、ジオナイトが
付着する。

▲　▲
この2つの場所はいつもバキュラがとんでいる。

ここで29本紹介した訳だが、誌面の都合で残りの16本は自分で探してくれ。（スペシャルのページを見るとあと数本載ってるから見てくれ）

ソルは大変POINTの高いキャクターなんだから見逃がすと痛い！　「ゲームフリーク」片手にゼビウスに燃えてHI-SCOREを！

注：　ソルを出現させた後、プレイヤー2側では、ソルの影を撃たないとソルを破壊できない。
消息筋によるとこれはナムコによって作為的にプログラムされたBUG（?）であるらしい。

7 スペシャルフラッグ



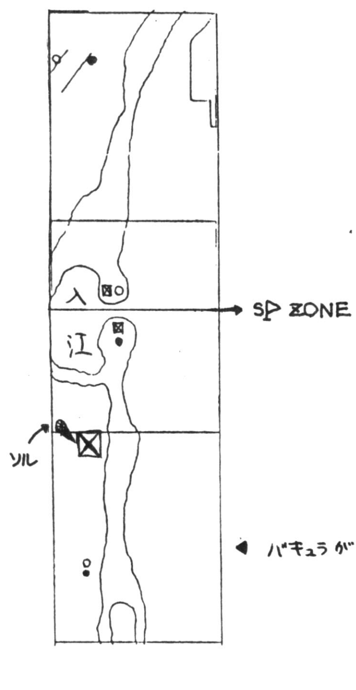
スペシャル フラッグ

先ページのソルよりも数少ない隠れキャラクターであるのが「スペシャル」である。
これもソル同様ブラスターで潜んでいる所を撃てば出現する。
出すだけでボーナス1000てん。ソルバルウがスペシャルの上を通過し、クリアーするとなんとソルバルウが1機増えるのだ！

これを見逃す手はない。確実にスペシャルをクリアーしたいものだ。

ところがこのスペシャルは全エリア中4ケ所しか存在せず、しかもゲームする度に場所が変わるのである。したがってクリアーするのは仲々難かしいことは言うまでもない。

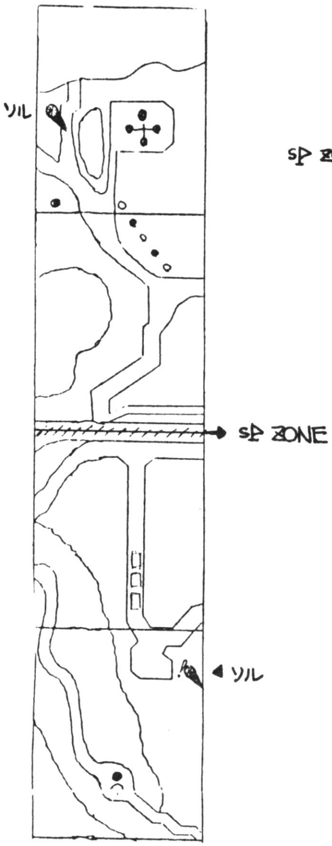
そこで読者諸兄に少しでも役に立ちたい当社はそのスペシャル4ケ所について公表する。
スペシャルはスペシャルゾーンと呼ばれる横一直線上のどこかにひそんでいて、スペシャルゾーン自体は移動しないが、スペシャルフラッグはそのゾーン中をゲームプレイの度に移動する。
ただしゲーム中に移動することはないので、同じ場所を何度もうつ必要はない。

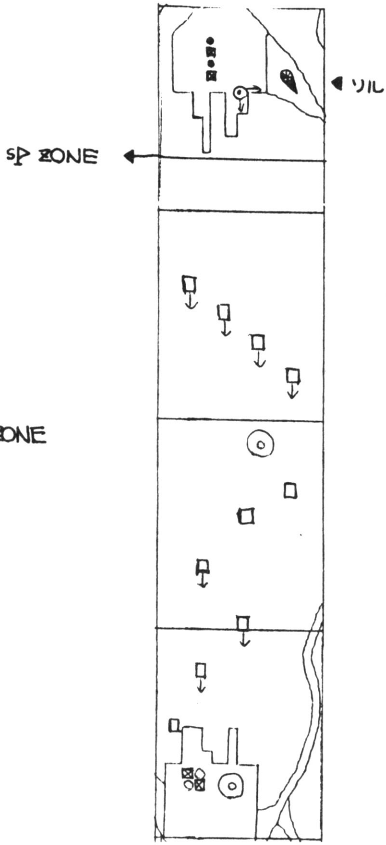


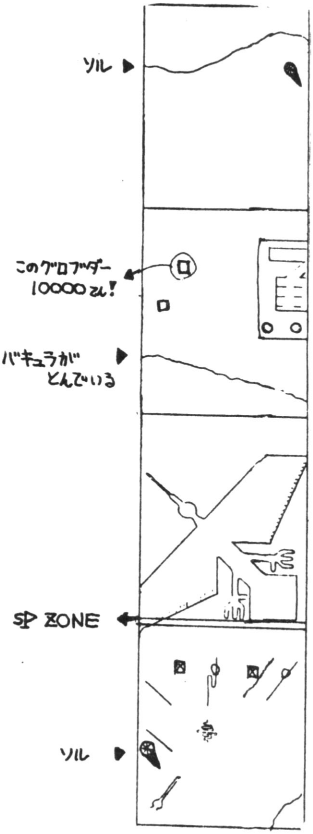
◀ バキュラがとんでるので注意！

さっそくSP ZONEを紹介する。
左のMAPを見てほしい。この背景がゲーム中に出てきたら、入江のところにあるSP ZONEをあちこちうってみてくれ。うまくいけばスペシャルが出るはず。

注：ゼビウスの画面は16分割されていて、たてに16ブロック並んでいる。
したがってスペシャルZONEも16分割にブロック割けされている為、スペシャル自体もブロック単位に移動する。
即ち、我々は横一直線に等間隔で16発ブラスター攻撃すれば、確実にSPが出現する。







▲

ゲームをはじめてまもなく出てくるシーン。
ゲーム中、一番初めに出てくる川の中に
スペシャルがある

▲

海の中にある

▲

ナスカ全体図の尾の部分に
出現！

※ SPはナムコラリーXのスペシャルフラッグと全く同じ形をしている。色も同じ！

○ 4ケ所全部公開してしまったが、読者の方々は他の人に教えないで自分一人でスペシャルを出して楽しんで下さい。（結構知ってる人いるかな？）

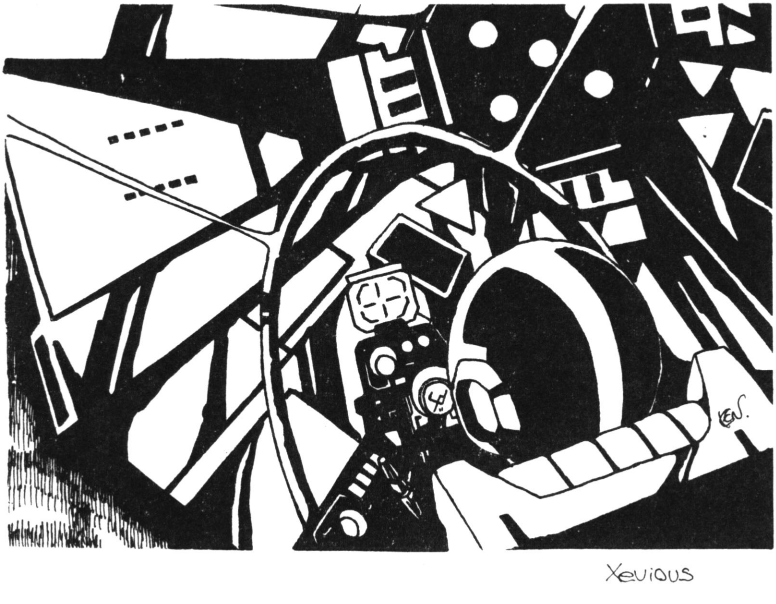
8 テクニック

バック ファイア

敵をソルバルウの真横やななめ後方にひきよせ、接触した途端、ザッパーで相殺する決め技。
ゾシーのバックアタックに効果絶大。

ジェミニ誘導

ガルザカートが分裂した時、急速にソルバルウを分裂の中心へ移動させる。すると、4発の誘導弾がソルバルウに誘導され、円軌道を描いて戻ってくる。
それをうつと500PTSはいるが破壊できない。



Xevious

Burnin' Rubber

○ 序章

このゲームは登場してから、既に数ヶ月経過しているので、今さらという気がしますが、私なりに必勝法を書いてみます
(No.2 ISG)

○ 内容

自分(プレイヤー)の車は赤い車です。こいつでゴールまでいけばいいのですが、今までのゲームと違うところは相手の車に何度ぶつかってもいいというところです。というより、ぶつけることが、このゲームのポイントなのです。
これまでのゲームが、他の車にぶつからないように、何如に多く走るかを競っていたことは言うまでもありません。

他の車には何度ぶつけてもかまいませんが(もっとも ぶつかると、作用反作用の法則ではじかれますが。)両端の岩場や海、或いは車の落とす岩(通称ウンコ)に接触してはなりません。

さて、画面左上にデジタル表示(NOW( ))のメーターがついていますが、これは、プレイヤーの車のスピードを表していて、100km/h以上だと、さらに"JUMP OK!"と表示されます。すると、ボタンを押すことにより ジャンプできるようになり、それによって、敵をやっつけたり、よけたり、はたまた、海をも飛び越えてしまうのです。

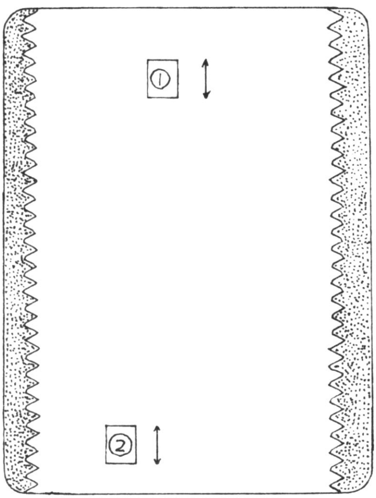
ちなみに海が近くなると、画面中央付近に ! というマークがでて、ピピと音がします。すぐにスピードを100km/h以上にしてJUMPして下さい。

そして、車がゴールにつくと、その面でやっつけた車の台数 X 300 PTS (1面), X 400 PTS (2面), X 500 PTS (3面以降)のボーナス点が加算されます。
そして次の面へ進みます。

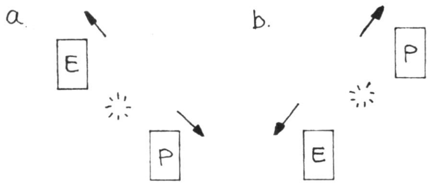
各面のコースは、春夏秋冬の景色をうまくかもしだしていて、仲々おつなものです。

◦ テクニック

1. 車の移動



2. 衝突



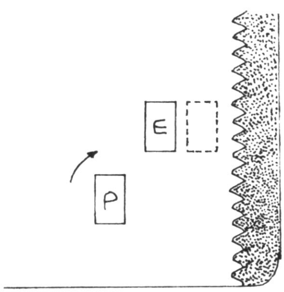
※ 衝突とPLAYERのSPEEDとの関係

a： SPEED DOWN
b： SPEED UP
c： 又、真横にあてた時はSPEEDに変化はない。
E＝ ENEMY CAR
P＝ PLAYER'S CAR

敵の車は、画面の上方へ進んで消えた時（①）、画面下より現れます。（ただし、車の種類は変わることが多い）。又、下方へ消えた時は上から現れるのです。
従がって無数に走っている様に見える敵の車も、実はいつも同じ数しかいません。

3. 必勝テクニック PART 1

必勝テクニックのひとつは、たくさんの車をクラッシュさせてボーナスをたくさんとる方法です。
これは、速度を20km/h（最低速度）までおとして、コースの中央を走ります。
すると、後から車が次々とでてきます。
これを、道路の端から車一台分の間隔付近を走っている時に、ななめ後ろから、体当りクラッシュさせます。



ななめ後ろからぶつければ、加速しませんから、いちいち減速しないですみます。
又、一台やっつけると すぐ また1台後ろからきますから、これも同様にぶつけて下さい。

両側が海になると道が当然狭くなるので、その時はあせらずに左右にバランスよくぶつけていって下さい。片方に集中すると、反対にとばされてしにます。
自信がない人は、20km/h戦法を中断して、スピードをあげた方がいいと思います。

❗が表示されピピと鳴ったら、道路が切断される警報です。そのまま進むと海に落ちますから、ジャンプしてかわさなくてはなりません。
しかし、100km/h以上ださないとジャンプは無理。すぐにスピードアップして下さい。
なお、道路の切端にはたいてい数台の車が止まっているので、ジャンプするのをぎりぎりまで我慢して、それらをクラッシュさせてからジャンプしましょう。

4. 必勝テクニック PART2

もうひとつの必勝テクニックはPART1と全く反対の原理でPTSをかせぎます。
即ち、1台も車をクラッシューさせないでゴールインするのです。
すると、ボーナスPTS EXTRA 50000 PTSが加えられます。
(必ず1台以上 スペアが増えます)
コツとしては、コースの真ん中を走ること(そうすれば、仮に敵にぶつかってしまっても敵がクラッシュしないから)
それと、ジャンプと加減速を上手に使うこと。敵をかわすためにジャンプしてもし着陸時にぶつけてしまうと、苦労がパーになりますから気を付けて。

又、敵と常に同じ速度で走るように心がけると、かなり楽になります。

なお1台でもクラッシュさせてしまった時は、すぐPART1戦術に切り換えた方が得点上有利なことは、今さら言うまでもありません。

5. ワープ

180km/h以上のスピードで画面右側へ(画面外へ出るつもりで)ジャンプして下さい。左から、車がでてきますよ。

6. 終章

以上、プレイ法は、その人それぞれ、やりやすい方法があると思いますから、個人でもっと研究して、少しでもやりやすい方法でプレイして下さい。
少しでも参考にして頂ければ幸いです。

LUG

Tip Top　　Sega

2面目(ヘビとサソリ)で、はじまったらすぐにPLAYERを左下の画面外へ動かせば、すぐに1面クリアーとなる。
又、どの面でも階段は2段跳びができる。

Dig Dug　　Namco

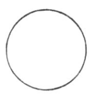
127面までいくと、機械がいかれる。ファイガーやプーカァー、目変化が遅くなり、コマ送りを見ているみたいになる。

Missile Command　　Atari

スマートボールを出現と同時に破壊すると化石になる。点滅している。

簡キャラ BEST 5

1



Xevious
ログラム

2



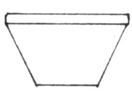
River Protool
おぼれ人

3



PucMan
モンスター

4



Xevious
バキュラ

5



Moon Cresta
1号機

次点



Popeye
ハート

(東京:杉森氏)

GAME Q&A

Q

・こんにちは。
・以前からずーっと悩んでいるんですがギャラクシアンのパート1－4の違いがわかりません。
あと、パックマンも4種類くらいありますけど、名前を教えて下さい。

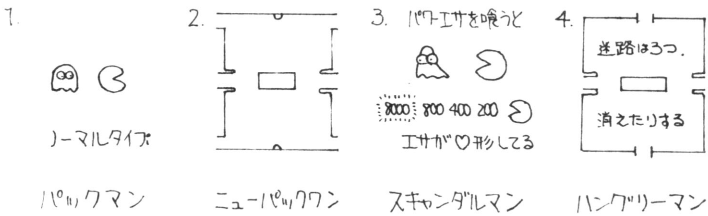
A

・まずギャラクシアンですが、はっきりとはわからないのが現状です。
・なにせ古いゲームですからねー。
私の記憶によりますと、

パート1	：	ナムコ社オリジナル　ノーマルタイプ
パート2	：	ビームがSHIPの動きに合わせて曲がる おそらくコピー品
パート3	：	たしか攻撃型になると目だけになるもの これもコピー品でしょうね
パート4	：	ビームが速く、3面からギャルボスが一列でてくる ギャラクシアンの左右の振りが大きい コピー品

パート1にもコピー品がかなり出回りました。

次にパックマンですが、これの名前もコピー品の中でたくさん種類があってはっきりしません。



同じゲームでもインストラクションカードが違ったりしています。
この他にパックマンがポパイになっているものなどがあります。
オリジナルメーカーのナムコでは、その後スーパーパックマンをだしましたがこれは大味でおもしろくありません。

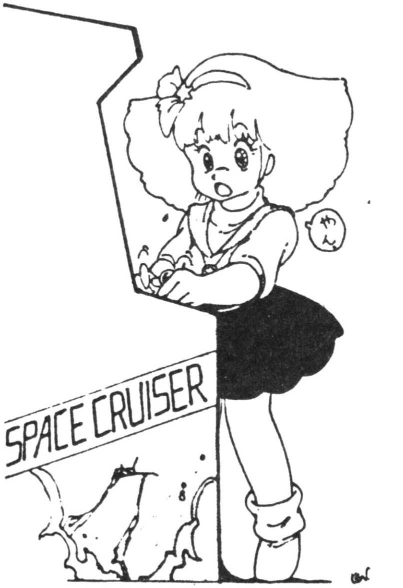
読者からの質問に御答えします。STR.

VIDEO GAME ANIMATION

ビデオゲームとアニメーションというのは、近年ますます深い関係になっている。
知る人ぞ知るまんが専門誌ぱふの82'6月号には、なんと"ディグダグ"
namcoのレポートまで掲載された。(抜粋)

ぱふ誌上においてTVゲームの話をすると批判が来そうな気がするのです。
なのに何故こういった企画に挑戦しているのか？
それは今のTVゲームの重大な要素に「アニメ性」といったものがあるから
なんです。ゲーム中のキャラクターの動きは勿論、そのルール、進行もストーリー性を
秘め、さらにはBGMが2重、3重奏によるオリジナルのものまであります。
以下略　(P.150 実録ゲームセンターあらしDIGDUG編)

だからこれからのビデオゲームにはアニメ性が増々期待される訳だ。その制作も
アニメーションの手法に近ずくものもあるかもしれない。
又、今存在しているアニメをゲーム化したり。(その顕著な例：ポパイ)



その反対に、ヒットしたゲームのキャラクターを
使ってアニメをつくることもあるだろう。
アメリカではパックマンのアニメがTV
で放映されていると聞く。

アニメ性、ストーリー性は今やビデオゲーム
の必要条件になりつつあるかもしれない。

アニメ的なかわいいキャラクターのゲームは、
低年令層、女性もやるので、メーカーの方には
もっとそういったゲームを作って欲しいもの
だ。

※ 数あるファンジンの中でゲームとアニメキャラ
を結びつけて、記事をかいたものがひ
とつ見られた。
春のコミケットでも2.3号が売られていた
"激走グルメポッポ"がそれである。
次のページにその中の1ページを紹介した。

ミンキーモモにとって、ペンゴとは一体何なのか？

by 砂行 利須斗

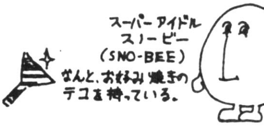
いきなりマイナーな題名に、さぞ驚かれたことであろう。マイナーなアニメーションには、マイナーな話が合うのだ。ハハハハハ。
さて、本題に入ろう。ミンキーモモとペンゴの関係を、現役高校生で理数系の鬼才、私砂行利須斗が解明しよう。方法は問答法でいく……では……

「ミンキーモモとは？」
「傑作アニメーション！」
「傑作アニメとは？」
「おもしろいもの。」
「おもしろいものとは？」
「プロレス！」
「プロレスとは？」
「ドラマ！」
「ドラマとは？」
「感動。」
「感動とは？」
「ペンゴ!!」

なんということか、ここに
"ミンキーモモ＝ペンゴ" ——Ⓐ
という公式が成立した。



OUTの1月号に上記のようなモモが載っていた。これは、まさしくペンゴ 12面目（16面目）クリアのときのそれである。
【わけがわからん人は、2~3千円使うか、うまい人に見せてもらうかしなさい。】







しかし、ミンキーモモというのは"作品としてのミンキーモモ"と"個人としてのミンキーモモ"とに分けられ、またペンゴも"ゲームとしてのペンゴ"と"ペンゴそのもの"とに分けられる。右までの証明は前者同士の証明である。これを〔I〕とする。〔I〕だけでⒶ式成立というのは、片手落ちであり、やはり後者同士の証明もしなければならない。これを〔II〕とする。

〔II〕
「ミンキーモモとは？」
「カワイイもの！」
「カワイイものとは？」
「愛らしいもの。」
「愛らしいものとは？」
「ペンゴ!!」

∴ Ⓐ式成立

〔I〕〔II〕より、
全てのミンキーモモとペンゴについて、
"ミンキーモモ＝ペンゴ" が成立する。

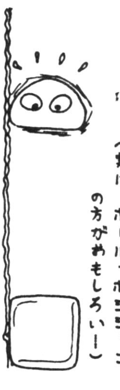
この公式によって
ミンキーモモに対立するもの
＝ペンゴに対立するもの
＝スノービー

ハッピーティア
＝モモが光らせようとするもの
＝ペンゴが光らせようとするもの
＝ダイヤモンド・ブロック

……などという、新たな公式も導き出される。
以上で解明は終わるが、これによってペンゴの世界をミンキーモモの世界として、その広さを認識し、親しんでもらいたい。

ペンゴは不滅だ！

（実は、ポール・ポジションの方がおもしろい——）



22

LETTERS!

遂にいっぱしの同人誌みたいに読者欄ができちゃった。うれしいなー
という訳でこれからも続けます。読者の手紙：LETTERS。

フリースペースで貴誌を拝見し「ついにでるべくして出たか！」と驚きと共に
喜び思わず200円を投じて購入してしまいました。
小生は毎月最低3000円はTV-GAMEに投じてしまうゲーム好きであり。その研究も日夜かかさず（？）続けております。

とりあえずVOL.1の感想を述べさせて頂きます。
とても役に立ちますねー
BUGのページではさっそくドンキーJR.のパターンを試してみて、うまくいった時ニヤッとしてしまいました。
ドンキーコング・ディグダグ・フライボーイのBUGは知ってました。クイックスはもう近くにマシンがないのでできません。うーむ、やりたい。
原稿はエンピツで書かん方がいいと思います。
（東京：杉森氏）

フリースペースにおいて"ゲームフリーク Vol.2"を購入。早速拝見させて頂きました。驚きました！すばらしい内容です。
これはたいしたものですね。すぐさまゲームセンターへ直行。秘密基地（SOL）スペシャル共にクリアーすることができ、大変喜こんでおります。
もう何も言うことはありません。
これからもこのようなすばらしい誌面を作って下さい。
（東京：杉森氏）

※ 杉森君、2回にわたる御手紙どうも有難う。
君には名誉の会員No.3を与えませう。これからもゲームフリークをよろしくね。
あっと、それから、原稿のエンピツ書きは早速やめました。
読み易いペン字です。いかがですか？

Pengo dranker

ペンゴ ドランカー シンドローム

今.巷で「ペンゴドランカーシンドローム」が流行している.
驚異のアイスワールドゲーム：ペンゴに.とりつかれたプレイヤーは.仕事.学校をさぼり. 夜も眠らずペンゴし続ける.

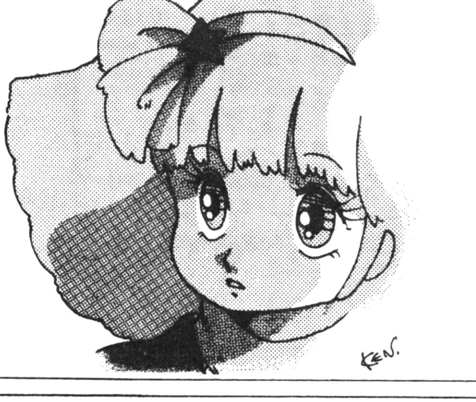
人々の得点は除々に上がる。
私は.遂に30万点をマークした. 満足ならないゲームフリークは.それでもプレイをやめない. 100万点を目指した私を待っていたのは「ペンゴドランカーシンドローム」であった.

座折・・・・・

「ペンゴドランカー シンドローム」の先には座折だけが待っている.
惑わしの某日.私は突然とスコアーダウンしたのである.30万点の男は.ただの10万点プレイヤーに成り下がった.
今までの数多くのスヌーピーの攻撃により.私はとうとう「パンチドランカー」ならぬ「ペンゴドランカー」に犯されてしまったのだ.

栄光への落とし穴.男のロマン・100万点プレイヤーを夢みる1人の人間の座折がここにあった.今.もうどんなにプレイしても30万点にさえ届かない.

目まいがする・・・・
血液が逆流する・・・・
指がケーレンする・・・・



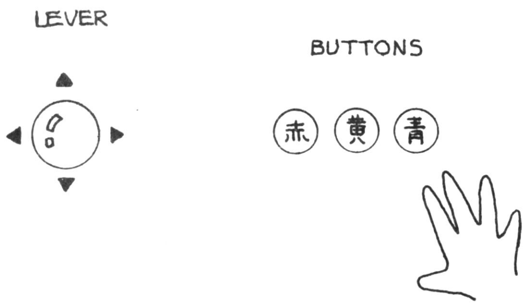
私は.ペンゴプレイヤーを引退し.今は.ゼビウスプレイヤーの世界にデビューし.7桁のスコアーをマークすることができる.
しかし.何時.トーロイド.テラジ.ブラグザカートによる「ゼビウスドランカーシンドローム」に犯されるかわからない毎日を暮らしている.

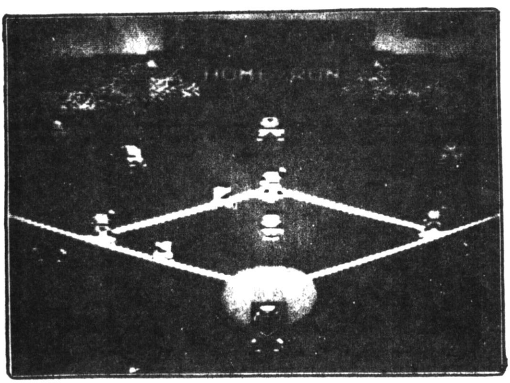
CHAMPION BASE BALL

VOL.3に引き続きビデオゲーム講座 第2弾！
たいしたものではございませんが、TAJI CORP.が総力を上げて調べ上げた攻略法の数々．御覧下さい！

1. ゲームの概容

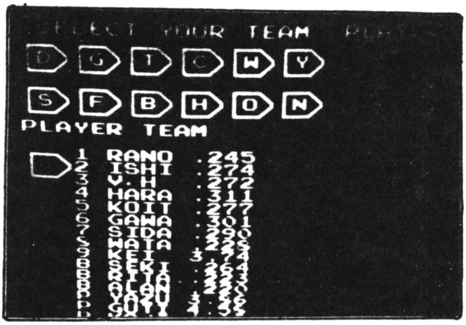
埼玉県（！）のアルファ電子が開発．セガが独占販売権獲得した本格的野球ゲーム．





自分が好きなチームを選んで下さい．
自分（プレイヤー）のチームはいつも先攻で3アウトでチェンジ
表が終わると守備となります．
やはり3アウトチェンジ！
裏が終わった時点．或いは裏の時点で、コンピューターチームの方が勝っていたらゲームオーバーです．

2 SELECT YOUR TEAM





貴方は12チームの中からお気に入りのチームを選ぶことができます。
全球団180人の選手は全員実在の選手のデータがインプットされています。

しかし、今、活躍していない選手（NAGA：長島など）が居る為、アルファ電子では、3ヶ月ごとに最新データを入れた製品を発売する予定です。

各選手の名前は、メモリー制約などの為、4文字以内に省略されています。その為もあって、180人の選手の中には、同じ名前の人もいます。

各選手の名前の中には、ニックネームで登録されている人もいます。（OBAQ）

チームセレクトの上段（D.G.T.C.W.Y）のチームは、セリーグで、下段（S.F.B.H.O.N）のチームはパリーグです。
もし、貴方がセリーグのチームを選べば、コンピューターチームもセリーグに、パリーグを選べばコンピューターチームもパリーグになります。

おわび

FROM TAJI CORP.

前号の予告より発刊が遅れました事をおわびします。
それから予告でおしらせしたポールポジション講座はVOL.5に回しました。本当にごめんなさい。

STARTING MEMBERS I

D チーム

No.	NAME	
1	YASU	.350
2	T.H	.288
3	NISH	.311
4	KEN	.280
5	T.N	.282
6	KATU	.262
7	SIMA	.269
8	KAWA	.227
9	SUGI	3.11
B	KON	.220
B	NAMI	.259
B	MIZU	.191
P	MATU	2.61
P	GEN	3.14
P	YAMA	3.56

G チーム

No.	NAME	
1	SIBA	.282
2	E.T	.271
3	KAWA	.315
4	NAGA	.275
5	ROSY	.284
6	MORI	.267
7	KEN	.266
8	KAZU	.196
9	BESY	2.36
B	TIBA	.280
B	AOTA	.263
B	OSAN	.220
P	GUTI	2.58
P	FUJI	3.28
P	HAYA	2.00

T チーム

No.	NAME	
1	A.M	.293
2	MURA	.246
3	FUMI	.271
4	MASA	.325
5	KADA	.300
6	TIRA	.290
7	R.B	.280
8	ANDO	.207
9	YAMA	2.41
B	K.A	.260
B	S.S	.280
B	TIGA	.358
P	STAN	3.42
P	KOYA	3.00
P	FUKA	3.28

C チーム

	NAME	
1	YOSI	.269
2	T.K	.268
3	KASA	.280
4	MOTO	.306
5	HIDE	.235
6	ADRF	.257
7	SIMA	.263
8	HARA	.210
9	BEPU	2.43
B	ZAKI	.240
B	KOBA	.212
B	LAN	.143
P	YUTA	2.63
P	KZUO	3.38
P	ARAI	3.88

STARTING MEMBERS II

W チーム

NO.	NAME	
1	DAI	.277
2	Y.T	.260
3	SAKI	.351
4	OBAQ	.254
5	SEKI	.283
6	KON	.269
7	MATU	.212
8	J.T	.220
9	KAZU	3.06
B	YOSI	.284
B	SIKI	.257
B	TUKA	.234
P	ITO	2.07
P	MATU	3.99
P	TIBA	4.83

Y チーム

NO.	NAME	
1	FUJI	.268
2	S.M	.255
3	MANU	.310
4	TAKE	.240
5	KATU	.282
6	URA	.287
7	NABE	.211
8	AKI	.271
9	KANE	3.32
B	NAKA	.267
B	KAWA	.213
B	SITA	.248
P	MOTO	3.37
P	YASU	2.60
P	OHRA	4.22

S チーム

NO.	NAME	
1	SIGE	.259
2	ZAKI	.246
3	S.V	.307
4	NAKA	.218
5	T R	.272
6	TAKU	.279
7	ISHI	.185
8	MURA	.215
9	INAO	3.28
B	BUTI	.277
B	HANA	.251
B	OKA	.219
P	HIRO	2.83
P	MASA	2.76
P	ASNO	3.18

F チーム

NO.	NAME	
1	MAMO	.286
2	SIRO	.262
3	T.C	.268
4	BARA	.285
5	T.S	.281
6	HIDE	.291
7	MIYA	.258
8	MOTI	.226
9	OZAK	2.10
B	SAWA	.284
B	TANI	.271
B	RASI	.248
P	YUTA	1.98
P	SATO	1.84
P	ISAM	3.82

STARTING MEMBERS III

B チーム

NO.	NAME	
1	RANO	.245
2	ISHI	.274
3	V.H	.272
4	HARA	.311
5	KOIT	.277
6	GAWA	.301
7	SIDA	.290
8	WATA	.228
9	KEI	3.74
B	SEKI	.264
B	RITA	.223
B	ALAN	.220
P	YAZU	3.86
P	GUTI	4.58
P	KOJI	4.02

H チーム

NO.	NAME	
1	YUTA	.303
2	SIN	.263
3	KOJI	.282
4	B.M	.204
5	TANI	.303
6	B.P	.272
7	UEDA	.302
8	NAGA	.236
9	HISA	3.10
B	TANI	.229
B	OKA	.211
B	SAWA	.193
P	MOTO	3.34
P	OKI	3.84
P	TARO	4.86

O チーム

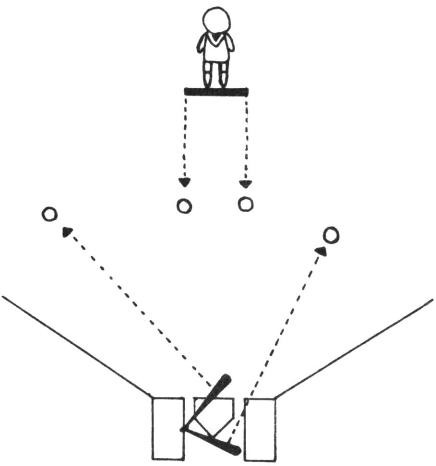
NO.	NAME	
1	MOTI	.264
2	SUMI	.258
3	AI	.325
4	LENN	.326
5	MITI	.301
6	TOSI	.291
7	HIDE	.208
8	KAMI	.231
9	TANI	2.96
B	YAMA	.224
B	TOKU	.256
B	SYOJ	.218
P	S.S	4.26
P	CHYO	2.93
P	SINA	4.40

N チーム

NO.	NAME	
1	E.T	.277
2	WARA	.262
3	HIRO	.273
4	L.T	.270
5	DON	.315
6	TERA	.264
7	MOTO	.212
8	OKA	.216
9	SHIN	4.50
B	MURA	.259
B	DOKA	.240
B	ANA	.229
P	SIRO	2.65
P	TAKA	3.04
P	KAZU	3.15

4 CHAMPION BASE BALL だげきへん、

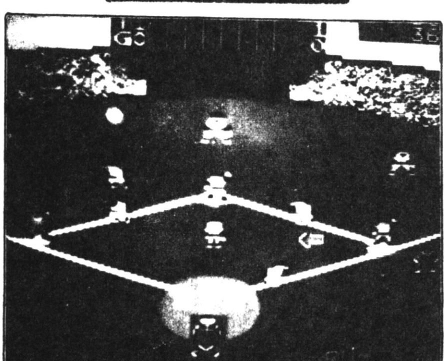
◀ ピッチャーの投げる球が外角へいくか、それとも内角へいくかを予測することが大切です。
ピッチャーのプレートをよく見て、足元がプレートの右にあれば球も右から投げます。ただし、変化球によって球筋が変わることがあります。



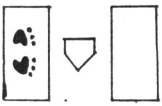
▲ バットを早く振れば3塁線側へ遅く振れば1塁線側へ球が飛びます。（右打席の時は反対です）

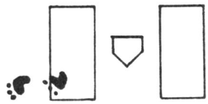
- 各選手の打率は形だけのものでぜんぜんあてにならないのです。
- 点数は回が浅いほど入れ易いのですが、あまり点を取ると裏の回で逆転される可能性が高くなります。点差は2.3点にした方が良いでしょう。
- 各選手の中で1番ヒットを打つのは、ピンチヒッターです。
2番目にヒットを打つのは4番打者です。
- 3塁側へ打つとヒットになる確率が高くなります。
1塁との距離が長いからです。
- 1番ヒットを打てないのは9番打者です。
- 回が浅いと、ピッチャーや2塁手は打球をとりませんが、回が進むと、取りはじめます。

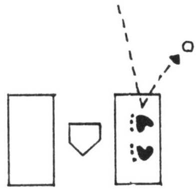
打った!!



DEAD BALL !







1.
ピッチャーがボールを
投げるまえに.

2.
選手交代（ただし.左
打者→右打者.右→左）

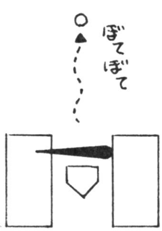
3.
5割以上の確率で。
デッドボールになります.

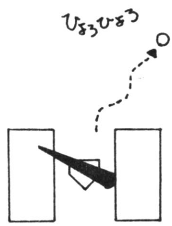
このデッドボール戦法は満塁の時に押し出し点をとるのに効果的です.ただし交代は3回しかできませんから、よく考えて使いましょう.

例： Tチーム　8番ANDO → TIGA
　　 Nチーム　3番HIRO → DOKA

BANT戦法

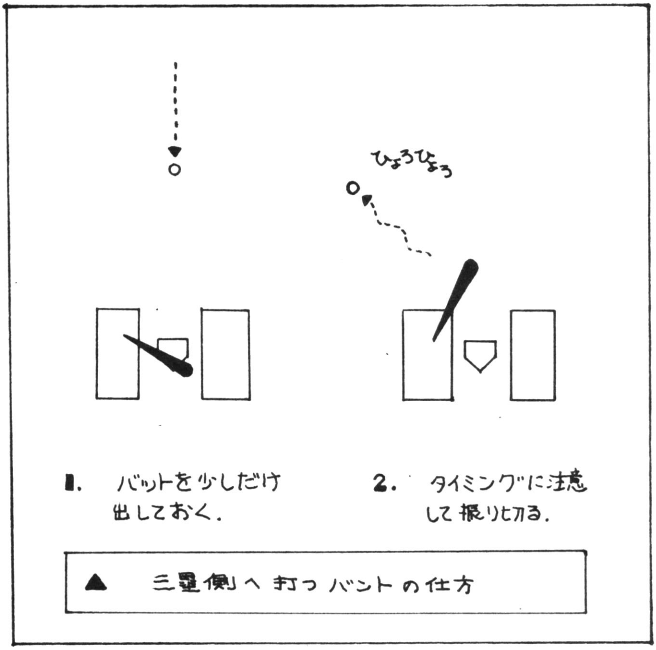
▼ 正面、一塁側りへ打つバントの仕方





- 振らならいで当てる.
- 途中で振りを止める.

もし貴方がHI-SCOREをだしたいと思うならバント戦法をマスターして下さい。
これを完璧にマスターすれば20万点でも30万点でもだすことができます。



バントは3塁線ギリギリにころがした方がいいです。打ったボールは途中で止まってしまうので、ピッチャーなどがボールを取りに行ってる間にバッターは1塁へ行けます。
正面へころがすとアウトになります。

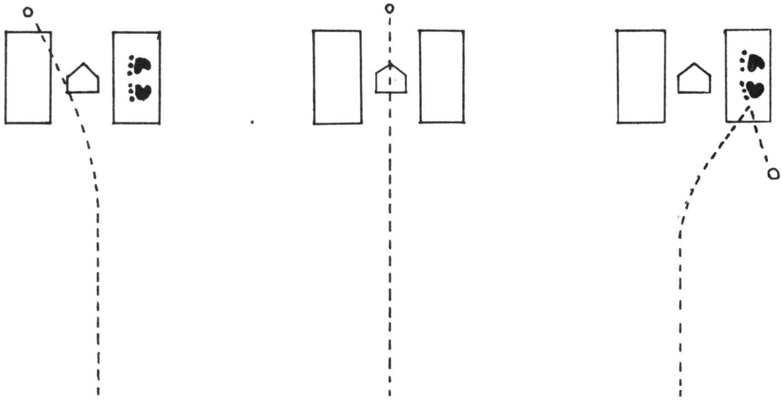
無限得点法

CHAMPION BASEBALL VER.1

このバントを応用して無限にSCOREを上げることができます。
ランナーが2塁、3塁にいる時、正面へバントします。
2塁、3塁ランナーは自動的に走り、ピッチャーがボールをとりホームへ投げます。
そこで3塁ランナーを戻します。すると、1塁へボールが行きますが、セーフ。
その時（ボールが1塁へ投げられた瞬間）再びランナーをホームへ走らせます。
ボールはホームへ投げられます。その時1塁ランナーを走らせます。
ホームにはランナーがホームインします。2塁もセーフ。
なおもランナー2、3塁。また、これをくり返します。

訳がわからない人ははじめからよーく読み直して下さい。
これは重宝なテクニックですよ。

5. しゅびへん！



- 打たれにくいボール

外角へのカーブ（変化球：レバーを操作する）が比較的打たれにくいです。

- 盗塁を防ぐボール

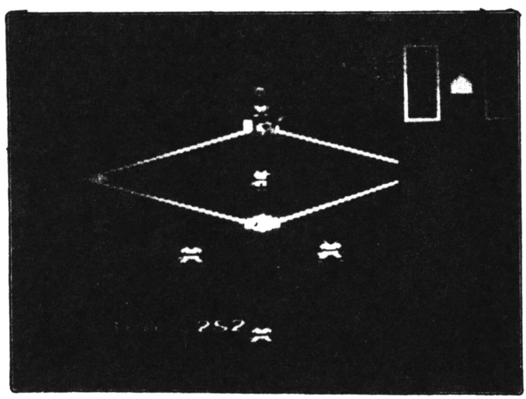
速球（投げる時にレバーを上にする）で、しかも直球を投げることで、もし、盗塁しようとしても刺すことができます。

- デッドボール（死球）

バッターにボールを当てるとデッドボールで１塁へ進塁します。

- 投手は、ボールを投げるごとに疲れていきます。
疲れるとコントロールが悪くなって、打たれるので、交代させて下さい。

- 速球は１塁側へ打たれる可能性が大きいです。



ピッチャー投げた!!

6 ENDING・・・・・

9回ウラを終えると、ナニが待って居るのか？

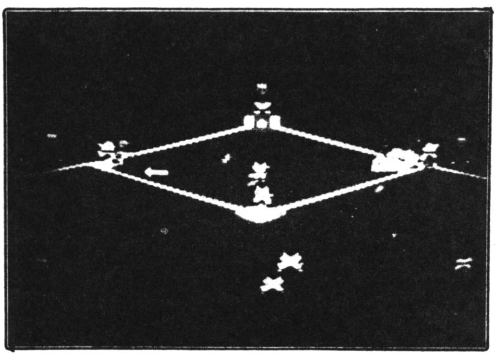
血のにじむ 星飛雄馬的 努力と 根性と 運で 9回裏を守り切ると、
どーなるか？
実は、どーということない結末となるのです。
REPLAYです。画面に「REPLAY」と表示され、チームセレクトへ
戻るのでした。
そして、また 長い試合が始まる・・・・・

7 あとがき FROM TAJI CORP.

これで攻略法はおしまいです。
このゲームはお察しの通り、運が
かなり影響するので、必勝法は、
仲々ないと思います。
数少ない必勝法。バンド戦法を
是非身に付けて下さい。
この本を参考にHI-SCOREを出
して下さい。

それでは皆さんがんばって！

BY ISG & STR



所謂・新製品！

5月15日、各ナムコ系ゲームセンターにおめみえした「マッピー」がおもしろいですよ、ほんと。
ナムコのオリジナルキャラクターマッピー（ナムコのロボット）をトランポリンであっちこっちの盗品回収させるゲームです。
数面ごとには、チャレンジングステージでボーナスかせぎできます。
敵のボスねこの名前はnyamcoでnamcoをパロったと思われます。
1面クリアーする時間は制限されてませんが、あまり時間が立つと、「Hurry!」の文字がとんできて、さらに時間が立つと、御先祖様と呼ばれるCOINが出現します

Let us try the game Mappy!

GAME INFORMATION

ここは、ビデオゲーム関係のあらゆる情報をごちゃごちゃに紹介するというアホな企画です。次号からもこのパターンで続ける予定です。

タイトーのバイオアタックというゲームは、実は3年前に作られたゲームで、もともとはミクロアタッククルーというネームでした。去年10月にミクロ…が登場した時は、オープニングに「腕に注射器をさして船を体内に挿入する」シーンが出てくるなど、まさに映画「ミクロの決死圏」だったのです。
3年前のゲームならつまんないのも当たり前？

先日、セガエンタープライゼス本社の研究開発部○○さんとお話ししてきました。
G（ゲームフリーク社員）：「セガの一番おもしろくてヒットしたのはペンゴですね」
S（○○さん）：「そう‥‥」　G：「今までのセガのイメージと全然ちがうセンスで作られています。いったい誰が製作したのですか？一度お会いしたいですう」
S：「そ、それがねー。ペンゴについては、ちょっと‥‥」
G：「ど、どーしてですか!? セガの社員が作ったんじゃないんですか？」
S：「このことは外部はおろか社内でも公表してないから‥‥」
G：「そーですか‥‥と、いうことはやはり‥‥」　S：「考えればわかるでしょう。」

その他にもセガ・スタージャッカーの話しなどしましたが、ペンゴについては、なにやらはぐらかされた感じでした。そこで色々と調べましたら、わかりました。ペンゴのナゾが。Tampaの V.A.M という本（もち、同人誌！本社とてーけーかんけいのゲーム同人）の中で、セガ市場開発部（同部は去年12月をもって解体されました）の細川さんが、Tampaのスタッフの人々に「ペンゴは、コアランドテクノロジー（旧、豊栄）がうち（セガ）に持ってきたゲームで‥‥略！」と語り明かしていたのです。

私は以前、細川さんに「初めペンゴはスノービーがペンゴめがけて突進してきて、ゲームにならないくらい難かしかったんだ。そこでスノービーが追いかけようとする座標を少しずらして、易しくしたんだ。そうしたらおもしろくなった」という話しは聞きましたが、コアランドのゲームとは知りませんでした。

それから、ペンゴについて、もひとつ。ペンゴの輸出向（アメリカなど）のB.G.Mは日本向の「ポップコーン」という曲ではありません。オリジナル曲です。外国へ出すと、著作権問題（よーするに権料の問題）が、よけいからむのでオリジナルにしたそーです。

去年10月のA.Mショー（A.M界の展覧会みたいの）に、前出の初期バージョンペンゴと（本当にスノービーが突進してきた！）、外国向けペンゴも展示されてましたが、どちらもゲームセンターには、でませんでした。

5月7日、遂にゼビウスのコピー品が出ました。「U」が足りないというXEVIOS（ゼビオス）です。
メーカーは「1980 WATSON」となっていますがあてになりません。コピー品の対策の為にナムコが入れた「namco」のトレードマークも削除されています。



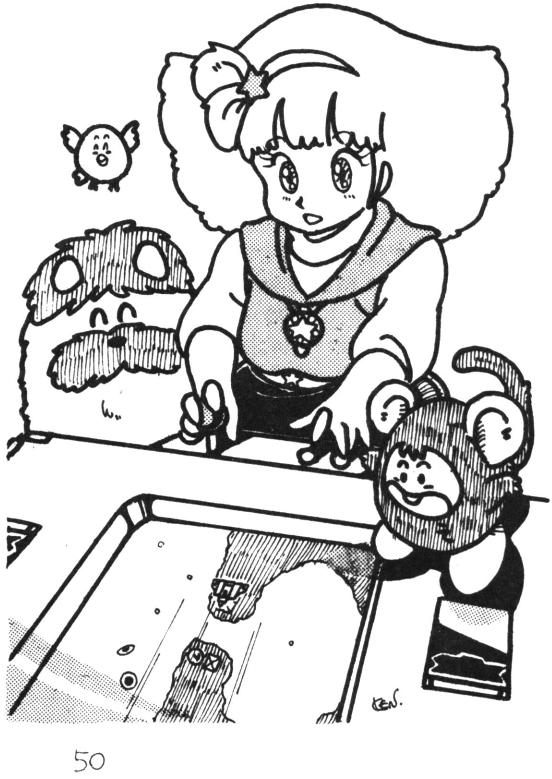
ゼビウスのオリジナル品は、ある特殊なプレイ法により左の様な隠れメッセージが出現します。（10pts）、この製品をコピーすると（ゲーム中に森の中に現れる「namco©」のデータを変えると）自動的に、この「namco ORIGINAL program by EVEZOO」のメッセージが「この製品はコピー品です」という意味の英文に変わる様に作られているのです。

Mr.DO!（ユニバーサル）のコピー品ではMr.DU!が有名ですけど、先日、町田某所で新顔Mr.Lo!が発見されました。

ビデオゲームメーカーのマスコミ進出が相次いでます。
ナムコ・TBS（日）24:30－
「ラジオはアメリカン・」
セガ・TV朝日「西部警察」
コナミ・TBSラジオ
「ルンルンナイトワオ」
ナムコ35円ハガキ5月31日発売
セガ・コンピュータSC-3000のTV向けCF予定中（5月現在）

又、朝日の「イブニング朝日」という番組で時々「TVゲーム必勝法」をやります。

ビデオゲームがメジャーしてきましたねっ！



次回も情報満載です。おたのしみにして下さい。皆さんからの情報もお待ちしてます！

LETTERS!

いやはや驚きました。いつか出るのでは？とは思っていましたが．本当に出たとは．
いくら新型ゲームを1ゲーム50円でやらせてくれるゲーム屋さんが増えたとは言え．文字通り身上をつぶしかねないTVゲームの総合研究誌を出すとは‥‥ご立派!!

と．ゲームフリークはVOL.3を買った訳ですが．VOL.2はゼビウス特集だったんですか！ぜひ見たいものですね．もうあまってませんか？

近ごろ左ヒジを痛めまして（必要以上に力むせい・ミサイルコマンドはよかった．レバーがないもん）ゼビウスから遠のいていたのですが．うまい人がタケノコのような（ソルとゆーそうですね）ものや．ラリーXのフラッグなんかをポンポン出しているのを見まして．心新に燃えはじめた矢先ですので．よけい見たい！欲しい！コピーでいいから‥‥（アッこれコピー誌か！）

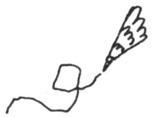
〔中野区　島村氏〕

編集部より．　ゼビウス改訂増補版VOL.2が出ていますが．売り切れてたら為替で420円分本社へ送付して下さい．
バックナンバーはすべて為替で本社に申し込み下さい．

VOL.3読みました．いやーはずかしいなー．何も私の手紙を全部のせることもないでしょーに．他からは反応ないんですか？まあこれをきっかけに反応してくれる人が増えるといーですね．　＜中略！＞

読者の方々に「ゲームをやってハイスコアのネーム登録する時.何と書くか」を募集したらどーですか．もしゲームやって　その名前を見つけたら「おーっ！仲間じゃー！」と連帯意識が高まるのではないでしょーか．← どーゆー理屈じゃ
ちなみに私は3文字登録の時はLUM．10文字は．SHINOBU.M 又は．MINKY-MOMO とれることにしています．スケーターのネーム登録は楽しいけど何も書けん．何か書こーとするとぜったい失敗するんだ．くそー

〔杉並区　杉森氏〕



← これだもんね
レバーそーさがむずかしい．

編集部より．
杉森くん．いつもお手紙ありがとう．ところで私のネーム登録は．STR と入れてます．意味はあるけどヒミツ．

GAME しつもんばこ II

Q

セガの「ボーダーライン」というゲームと内容が全く同じで、キャラクターの形だけ違う「スターレイカー」というゲームがありましたが、どちらも セガ・オリジナル証がはってありました．どっちが本物なのですか？
片方はコピー品と思うのですが・・・・

A

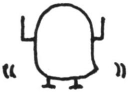
どちらも セガのオリジナルゲームです．
当初「ボーダーライン」として作ったゲームを西ドイツに輸出することになった時，問題が起こりました．
西ドイツと東ドイツの国境をボーダーラインと呼び，その名前で 戦争ゲームを出しては まずいということでした．
そこで セガでは このゲームのキャラクターを宇宙戦争のイメージに変え，ゲーム名も「スターレイカー」として，西ドイツなどへ輸出しました．
日本では この「ボーダーライン」と輸出向の「スターレイカー」の両方が出回ったので，このような現象になった訳です．

（TAJI）

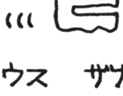
簡単に描けるTVゲームキャラ

（埼玉の里見くんの場合）　　　　（III）

1位　なんといっても 後向いて腰振ってるペンゴ！ とてもかわいい．



2位　Mr.Do! のモンスター



3位　ゼビウス　ザカート

4位　ジャンピューター　白パイ



5位　ゼビウス　バーラ・ガルバーラ



次点　Mr.Do! にでてくる諸々の食べ物

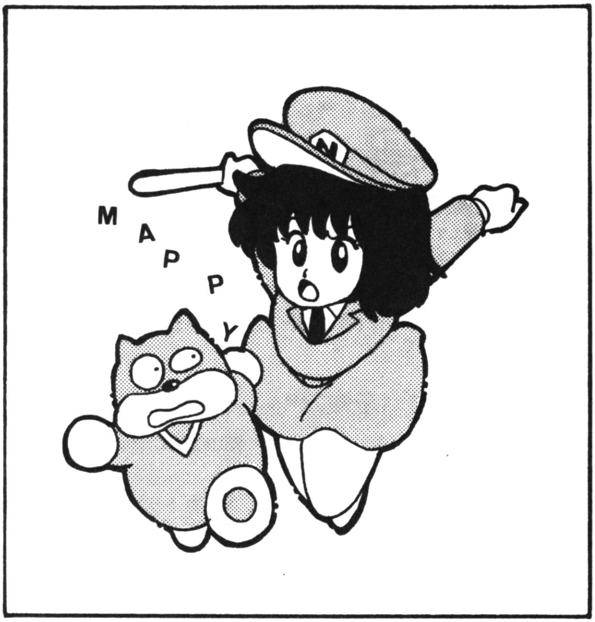
まだまだ続くTVゲームキャラクターBEST5．
君もハガキかなんかで送ってね！

MAPPY

NAMCO LTD.

初心者向マニュアル

僕ーはマッピー　マイクロポーリースー　とられーた品物とりかえーすー



MAPPYはナムコが制作した迷路脱出ロボットです.
そしてニャームコはマッピーより先に作られたロボットなのです.
そのマッピーとニャームコファミリーの追いかけっこ大作戦が
このビデオゲーム：マッピーなのです.

軽快なカントリー＆ウエスタンのBGMにのって.品物をすべて
とり返しましょう.
今回は特に初心者の方々につくったマニュアルですから.上手な
人にはもの足りないかも知れませんが.上級者用テクニック集
を望む声が多ければ.今度やるかもね.

ターゲットクリアーの順番
得点が低い方からペアーでとると倍率が高く効率的にとれます.

1. R(ラジカセ)	100PTS	2. R(ラジカセ)	100PTS×2
3. T(テレビ)	200PTS	4. T(テレビ)	200PTS×3
5. C(パソコン)	300PTS	6. C(パソコン)	300PTS×4
7. M(モナリザ)	400PTS	8. M(モナリザ)	400PTS×5
9. S(キンコ)	500PTS	S(キンコ)	500PTS×6

ニャームコ・ミューキーズの動き方
ニャームコはマッピーを追いかけません.フロアーを階段上に進みます.パワードアにあたると反対へいきます.
ミューキーズは.マッピーを追いかけますが.フロアーで方向をかえることはありません(パワードアなどにあたった時以外).一匹だけしつこいのがいます.

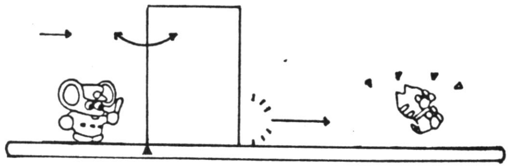
ひっつき虫.
マッピーがフロアーにのろうとすると.ミューキーズが同時にくっついてきて.着地と共に死んでしまうことがよくあります.
これを防ぐにはトランポリンを2回以上跳んで(黄・赤トランポリンになるまで)左のフロアーへのります.右へいくとくっつく時があります.

はさみうち
フロアー上ではさみうちにあって死ぬほど腹が立つことはないですね.
これも防ぎたいものです.そういう時は.何度も同じトランポリンではねて下さい.
もちろん.赤いトランポリンでしなないように、フロアーにちょんと着地しながら.
です.するとちらばっていたミューキーズ達がどんどん寄ってきます.
全部のミューキーズが画面内にきたら.おもむろに安全なフロアーを歩いて下さい.

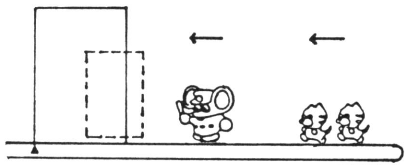
1.2.3ラウンドをクリアーした時に50000PTSいけば上級者です.その為には.ミラクルチューブを上手に使わなくてはなりませんが…

ラジカセなどの位置は.ラウンドが進んで屋敷の形が変っても.同じ位置にあります.

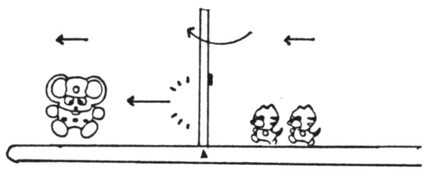
ドアーの使い方
ドアーでミューキーズ達を
はじいて、一定時間、気絶
させることができます。
得点は50PTS
ノブの方向へ開きます。



ドアーでぶっちぎり



1. ミューキーズに追いかけられたら（ドアーが開いている方向から）マッピーが点線枠内にきた時に、ボタンを押してドアーを閉めます。



2. するとマッピーはドアーにはじかれて加速していきます。ドアーをへだててミューキーズをひきはなせます。そしてミューキーズはドアーで気絶します。

※
このテクニックはラウンドが進んでいく程、重宝になります。

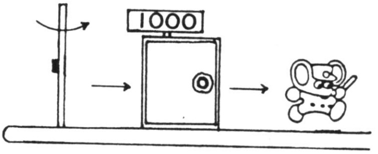
ミラクルウエーブ
ミラクルウェーブはパワードアをひらいた時、ノブのある方向へでます。これでミューキーズを退治しますが、一定時間たって"Hurry"というメッセージがでてミューキーズが2匹増えてから使った方が得点をかせぎやすいでしょう。

ベル
8〜9のパターンではベルがでてきます。ベルを落とすと、その下にいるニャームコ（1000PTS）ミューキーズ（300PTS）を気絶させることができます。
うまくミューキーズを誘導して、たくさんやっつけて下さい。

屋根裏
1.2.16のパターン以外は屋根裏を通ることができます。
しかし、屋根裏は、通路が長いことが多く、とかくやられやすいので気をつけましょう。

隠れニャームコ
ニャームコがテレビなどの後に隠れている時、そのターゲットをクリアーすると、1000 PTSのボーナス　加えられます.
ニャームコはすわりこんで1000PTS看板をあげます.

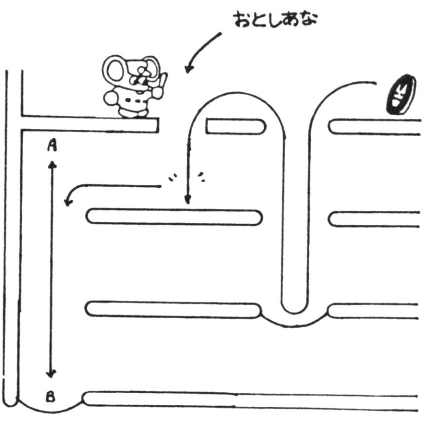
隠れニャームコだけをクリアーする
ドアーを使ってマッピー自身をはじきます.
すると隠れニャームコの1000PTSだけクリアーして金庫などのターゲットは残します.
ドアーとターゲットの距離が近い所でないとできません.



落とし穴
虹色の床が12-14のパターンでできます.上を通ると穴があいてミューキーズ達をおとせるのです.マッピーがおちたらしにます.

御先祖様
1面について.一定時間たつと.ベルの音と共にニャームコの御先祖様がでてきます.
これは墓石です.これはトランポリンの上で接触してもしにますからこわい.

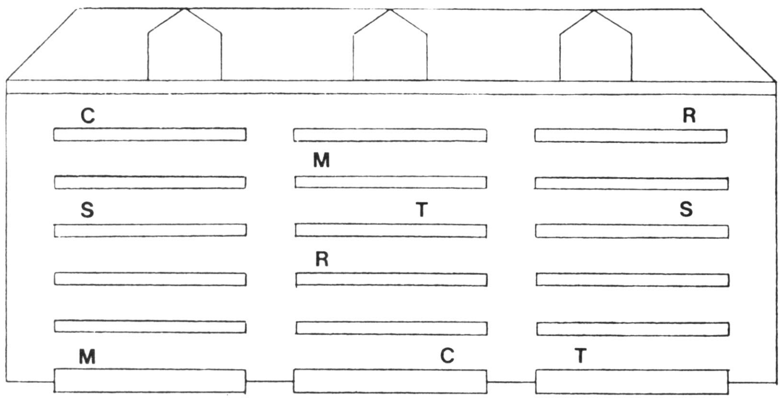
御先祖返し＝あなにはめる.
御先祖様が同じトランポリンを跳ね続けて.襲ってこないことがあります.これをあなにはまったと言います.
あなにはめる例を紹介しましょう.
御先祖様を金庫手前の落とし穴におとして下さい.
すると.この後.御先祖様はA.Bの間を跳ねるだけになってしまうのです.
これで安心してターゲットをクリアーできますね.



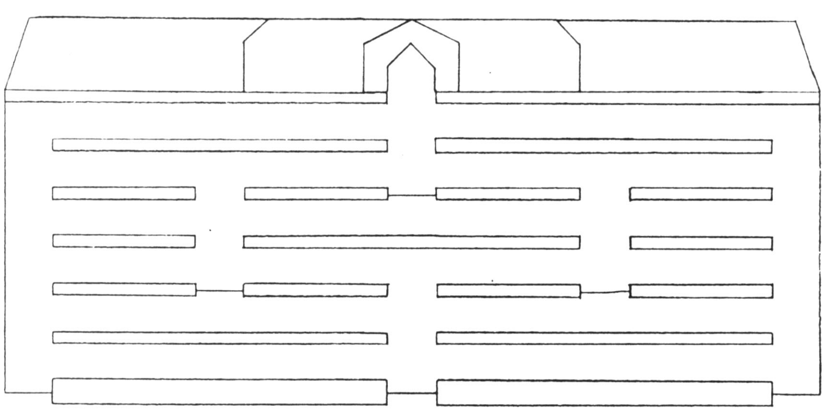
16面クリアーすると….
16面をクリアーすると.屋敷の形は元に戻ります.ドアーの位置も同じです.
しかし.一段と難しくなっていきますから注意。

NYAMCO HOUSE.

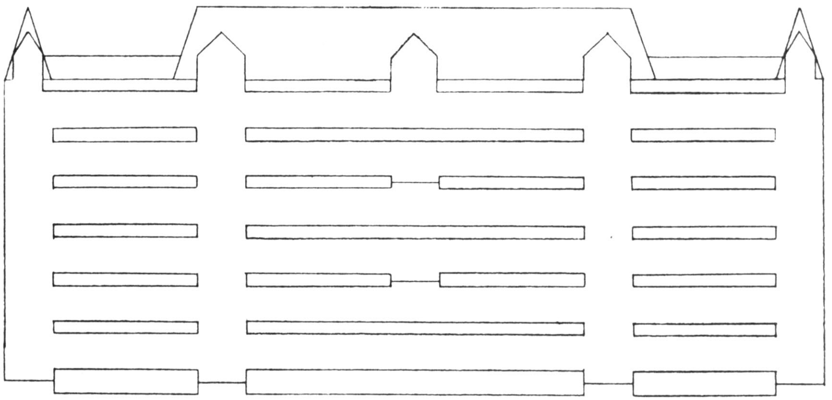
1.2.16 PATTERN



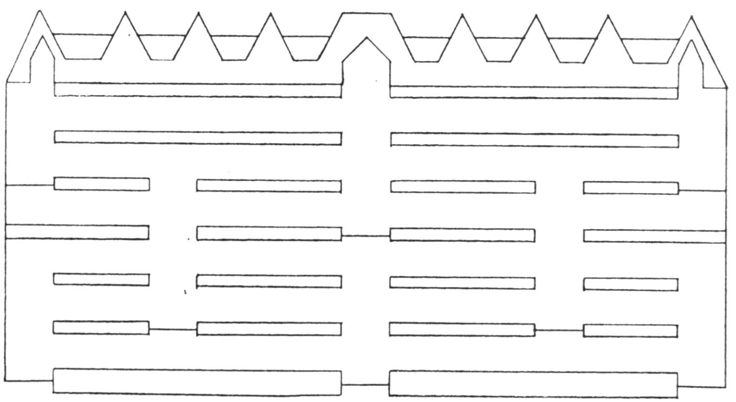
4.5.6 PATTERN



8.9.10 PATTERN



12.13.14 PATTERN

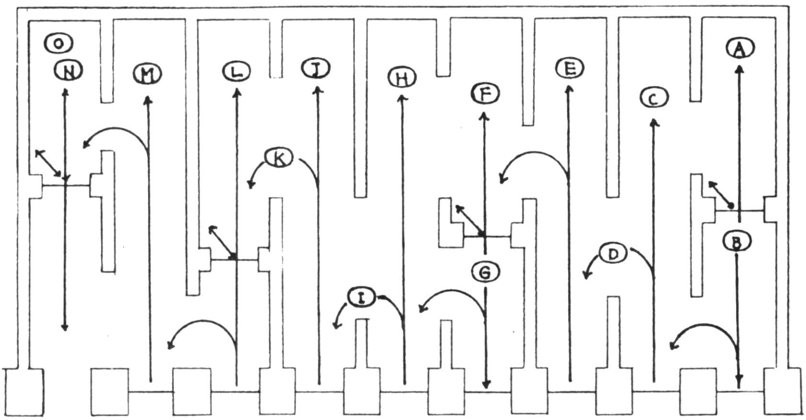


※

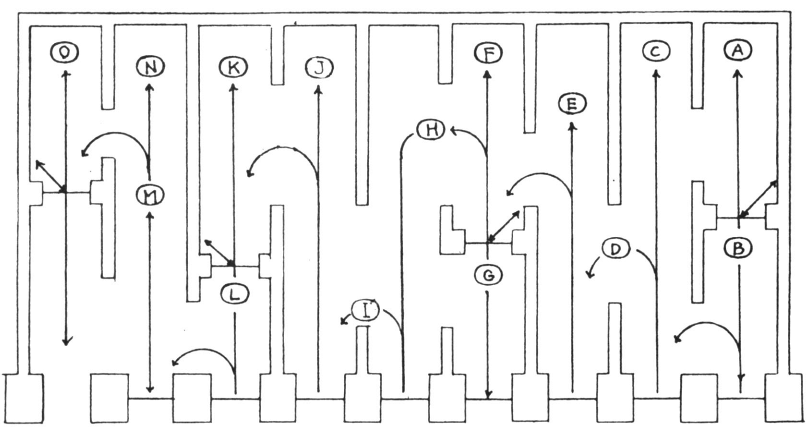
マッピーは他のナムコのゲーム同様、パターンゲームです。
だからパターンをつくることが上達の一番の近道です。
このニャームコ屋敷図を使って、パターンの研究をして下さい。
きっと、1000万PTSを達成する日がやってくるでしょう。

Bonus Round

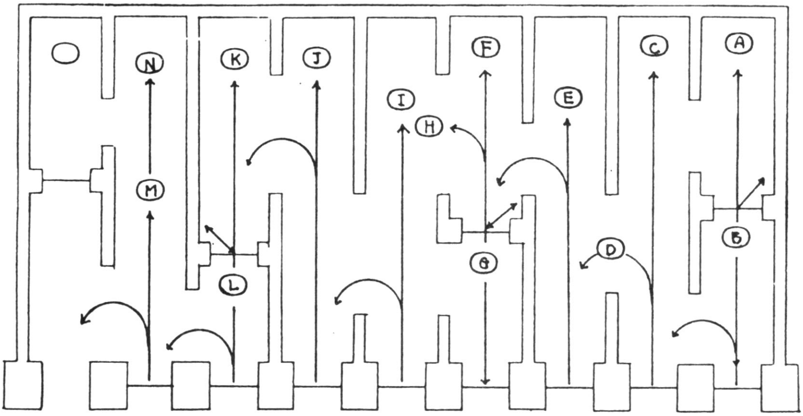
3 PATTERN



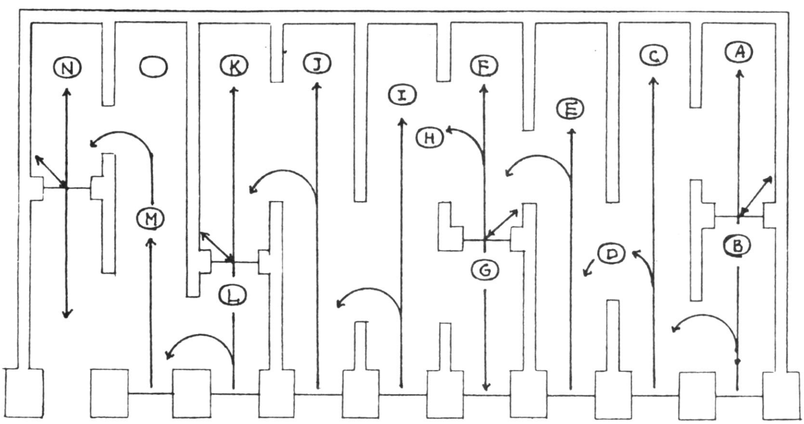
7 PATTERN



11 PATTERN



15 PATTERN

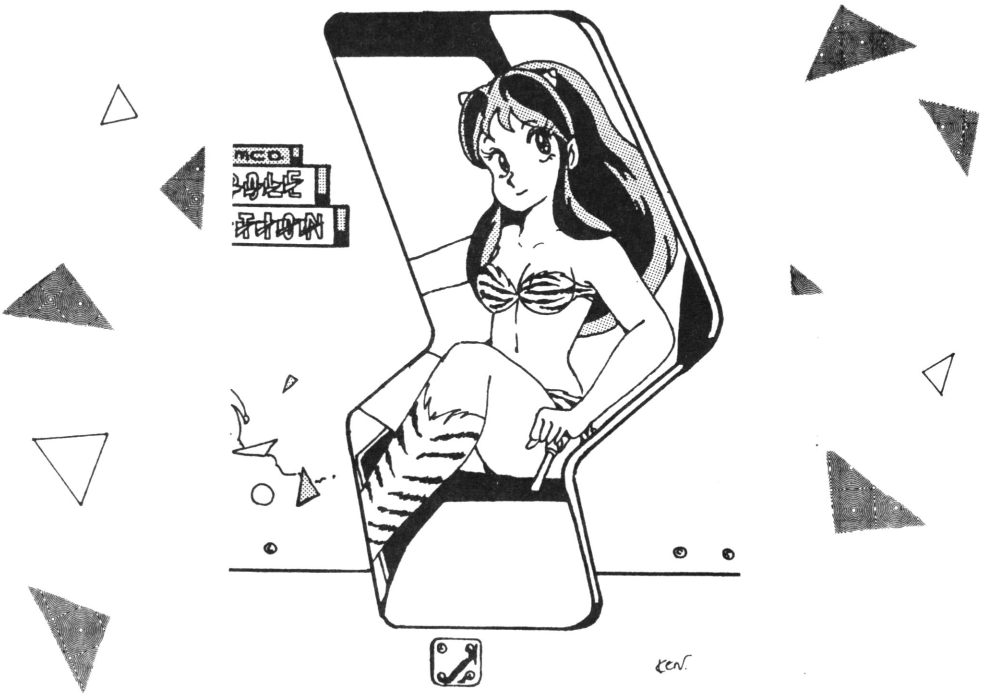


ボーナスラウンドでは．赤風船200PtS×15ケ．ニャームコ青風船2000Pts×1ケを割ります．全部割れば パーフェクト 10000PtS が加算されます．
3.7.11.15 パターン．すべての パターンの風船は，全部マッピー自身に割らせて パーフェクトをとれますが．11.15パターンに限って．1つの赤風船をニャームコに割らせることが できます．上のパターンがそれです．

激的遊技！

Pole Position

NAMCO. LTD.



ナムコ・ポールポジション　高さ156.5cm 重量170kg

1982.9.24 誕生　4chシステム　人工音声装置有

CPU：16bit 2個　8bit 1個　カスタムCPU 4個　計7個

初級編

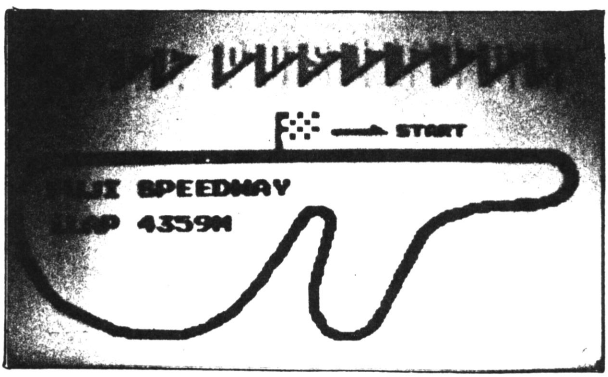
ポールポジションで予選を通過できない人々は以下の項目を守ってプレイするのです！ 4359mを73"00内に走破するのは簡単！

① スタート前に： ギアをLOWにしておく。
アクセルをめいっぱい踏みこんでおく。

② スタート後は： スピードが160km/hになったら、ギアをHIGHへ！
少しでもラップタイムを縮める為にコースの内側を走ること（カーブを走る時ね！）

③ カーブ♡ コーナーリングには、看板が両側に立っているので、ぶつかったら大きなロス。
コーナー手前でアクセルを戻して、ハンドル操作に集中し、コーナーを抜けた後、加速すること。
なおカーブに入る直前に矢印の看板がでるのです！

④ ゴール！ 予選レースのゴールが見えたら、貴方はゴール門の鉄柱に体当たり（車をぶつける！）することが望ましいですね。快感です。



ポールポジションはナムコが3年かけて作ったシミュレーションビデオゲームです！

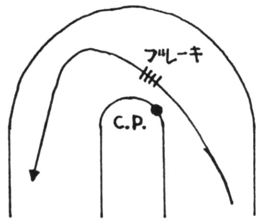
中級編

ゴールを目指す貴方はF-1テクニックをマスターしてプレイすることです.
ゴールのチェッカーフラッグは君のもの！　がんばって.

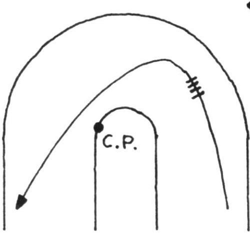
① ロイテマン走法

コーナーの手前で他車を抜きたい時.ブレーキングを遅れさせスピードが速いままコーナへ突っこむ.

他車のインへ入って抜いた後ブレーキしてアウト側へフル加速で抜ける.



※ C.P. クリッピングポイント



② ラウダ走法

コーナーの立ち上がりで他車を抜くには.コーナー入口でアウト側へブレーキングして.コーナー手前で車体向きを変え.立ち上がる.

③ プッシュ

車が2台並んで走っていると仲々抜けないが.いずれか1台にゆっくりぶつかろうとすると前の車がびっくりしてスピードをあげる.そうしたらスピードアップして抜けばいい.或いは.自分の車をセンターライン上を走らせれば.うまく2台の車の間を抜ける.

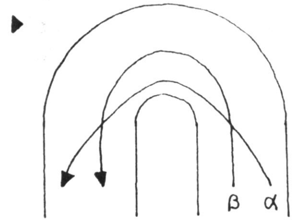
④ ソウイング

急激なハンドル操作をしたら.ハンドルを左右に切って車体を安定させる.
ポールポジションのハンドルのフリクションは実車より小さいから.ハンドリングは気を付けて.

⑤ インベタ

カーブを曲がる時.イン側(道路の内側車線)を走る方が早い.
言うまでもなく距離が短かいからである.

⑥ アウト イン アウト



車は回転半径が小さい程すべり易くなる。コーナーリングスピードを上げる為には回転半径を大きくした方がよい。
図のαコースのようなアウトインアウトが望ましい。

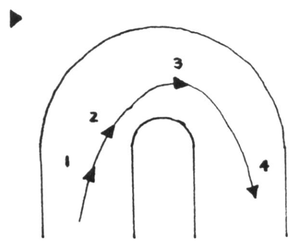
⑦ スローイン ファーストアウト

コーナーでコントロールがきかなくなるのは、オーバースピードと急ハンドルが原因である。コーナに入る時、スピードを殺して回り切るところから加速する。

上級編

ハイスコアを出すには100円玉を何十枚も投資しなくてはなりませんが、以下のテクニックで何枚かは節約できるんじゃないでしょーか？

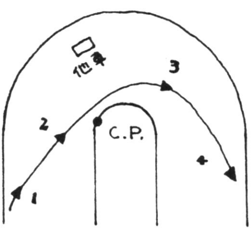
① 4輪ドリフト



コーナーに他車がいない時するテク！

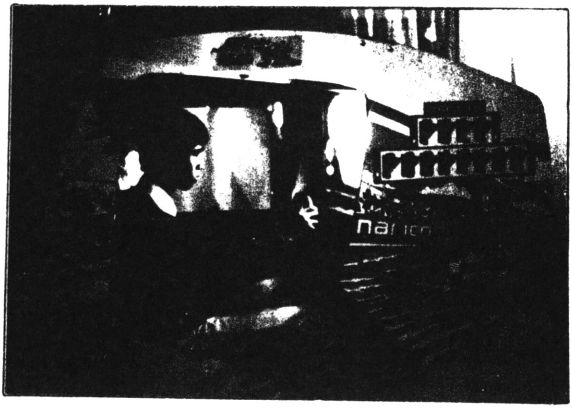
1. コーナーのイン側についてフルスロットルで飛び込む。
2. ハンドルを内側へ切り込む。大きくテールが流れる。
3. ハンドルを外側へ切ってカウンターをあてる。
4. アウトいっぱいに広がってソウイング。

② 慣性ドリフト

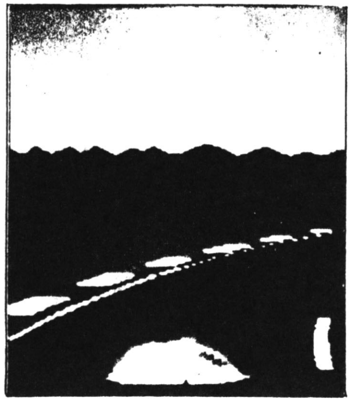


コーナーのアウト側に他車がいる時、

1. アウト側から早めにC.P.へハンドルを切る。
2. テールが流れる。
3. ハンドルをアウト側へ切りカウンターをあてる。
4. アウトいっぱいに広がって立ち上がる。
余計なリーイングはしない。



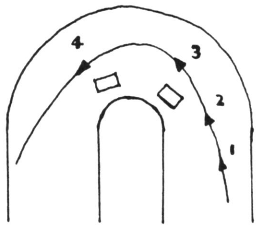
記事を書く為、深夜研究にはげむスタッフ



その時の画面は・・・・

③　ブレーキング　ドリフト

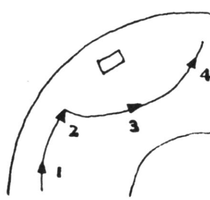
コーナーで他車がダンゴ状態になっている時、ブレーキングで後輪をスライドさせ車の向きを変えるテクニック．



1.　フルスロットルでコーナへ突っこむ
2.　アクセルを戻し、前車に追従する．オーバースピードならばブレーキをふむ．
3.　ハンドルを内側へ切る．テールが流れる．車の向きが一気に変わる．
4.　ハンドルを外側へ切り．カウンターをあて立ち上がる．

④　タックイン

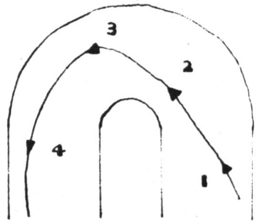
高速コーナーのアウト側に他車がいる時のテク．急にスピードを落とすと前輪への荷重が大きくなる．これを利用して車の向きを変える．



1.　前車の後に来たらアクセルを少しゆるめる．
2.　ハンドルを内側へ少し切る．車はインへ入る．
3.　アクセルを踏んでハンドルを元に戻し、体勢を立て直す．

MARCHAL . MARTINI , CHAMPION , AGIP , MARLBORO, PEPSI , NAMCO, ・・・・・
ナムコ・ポールポジションの看板はなんと11種．24ヶ所！

⑤ パワースライド

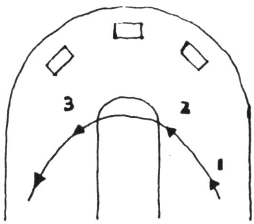


コーナーに低速で入った時.

1. 車のふらつきをなくし、コーナーへ入る
2. アクセルを踏みこんでハンドルを内側へ切る.
3. ハンドルを戻し. アウトへ広がる.
4. まっすぐ立ち直る.

ハンドルを少し大きめに内側へ切ることと. アクセルをベタ踏みすることが大切. コーナリング中のシフトアップは早めにLOWで走るとスピードが頭打ちになってテールのスライドが収まってしまう

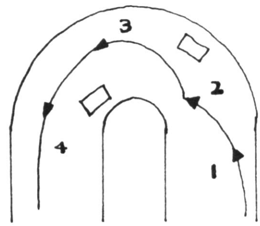
⑥ イン抜き



コーナーでダンゴになった他車を一気に抜くテク!

1. コーナーぎりぎりまでフルスロットルで突っ込みアクセルをゆるめる.
2. ハンドルをイン側へ切る. インへはみ出せ!
3. ハンドルをアウト側へ切ってカウンターをたて. アクセルを踏み込む.

⑦ 2段ドリフト



2台の車がアウト. インにいる時に2回のドリフトで抜ける.

1. ハンドルをインへ切り. テールスライドを起こす.
2. アウトの車を抜いたらアウト側へ切ってカウンターを当てる.
3. すばやくハンドルをインへ切り. テールスライドを起す.
4. ハンドルを戻し. カウンターを当てつつ立ち上がる.

Q ゴールでチェッカーフラッグを振っている. かわいい女の子は誰ですか教えて下さい.

A この記事のネタ本"青春を語る8章"に彼女の正体が明かされています. 彼女は"ユミちゃん"です. スタート時などのアナウンスもユミちゃんの声なんですよ.

POLE POSITIONの記事は, ナムコ「POLE POSITION青春の8章」のテクニック解説の部分を抜粋しました。

GAME INFORMATION

ゲーム業界大手のセガエンタープライゼスがパソコンを発売します.
SC-3000（おそらくSEGA COMPUTERの略）は29800円と.超低価格で関係者を驚かしています.
一般コンピューターですが.ゲームソフトの供給が注目の的であることは.言うまでもありません.
供給ゲームソフト・チャンピオンベースボール.スタージャッカー.ティップタップ（コンゴボンゴ）Nサブなどの他.教育ソフトも発売されるそうです.
発売は7月上旬で.ゲーム専用のSC-1000（15000円）と.上位機のSC-5000も出る予定です.

ビデオゲームでは.国内向けと海外向けの製品名が違ったりすることが.ままあります.
例えば.前号の質問箱のスターレイカーとボーダーラインです.セガのSC-3000に供給されるコンゴボンゴというゲームソフトも、実はティップタップの海外向けの名前なのです.
又.製品を開発していく課程の中で突然.ゲーム名が変わることもあります.
例えば.サンリツのドリームショッパーは.もともとはレッドセレクターというゲームだったし.モンスターバッシュはエクソシストだったのです.
かのポールポジションも初期は違うネームだったんですよ.

映画の放映は.とっくに終わったのに.今だにゲームセンターに登場しないデータイーストの幻魔大戦（レーザーディスクゲーム）がやっと8月にでるらしいです.
ポシャッたのかと思ってたのは私だけだろーか？

テーカンのガズラーというゲームをやったことありますか？
ちなみに私は数回やっただけで10.0000 ptsいきましたけど…（わー自慢しちゃった）
このガズラーをつくったひとは.なんとユニバーサルのレディバグをつくったひとなのでした.（ひっこぬかれたのかなー）
敵をやっつけた時の点数表示をみれば.同じなので納得できるでしょう.
石黒スタッフはレディバグが上手いんですよ.

LETTERS!

こんにちは！ 私は悩める高3の受験生です。
さっそくですが貴誌の感想を。とても おもしろいですね。
特にゲームバグが おもしろい。こんなバグがあったなんて！というおどろきがあって、さっそく試してみたいです。
しかし、試すといっても私はゲームをやるというより、うまい人のをながめて楽しむ方が多いんです。
だって、やっぱりお金のことが先に頭に浮かんでしまって‥‥ こういうのはゲーム道（？）からはずれるのでしょうかねぇ。
そこで考えました。「家がゲームセンターをやってる奴を友達に作れば、ただでゲームがやれる！」
幸いにも友達にあてはまるのが1人おりまして‥‥ときたま おしかけていっては、やらせてもらっとります。
それでも、彼の家は ゲームセンターといっても副業程度のものですから、ゲームの機種も非常に少ない！ しかも すこし古いゲームばかり。はっきり いって ゼビウスがないのがつらい。だいたい そこへ行くには電車賃をとられるのです。
まあいい‥‥。たしか Burnin' Rubber があったから、Vol.3にのってたテクニックを使ってハイスコアを出してやれ‥‥ と考えております。
Vol.2の ゼビウス解析、とても参考になりました。さっそく近所のゲームセンターに行き、初めてやってみましたが、腕が悪いのでガルデロータに行きつくまでもなくゲームオーバー。
ここで頭に血が上り、気が付いた時には、伊藤博文様が1人、私のもとをはなれていってしまいました。あとに残ったのは、ため息ばかり‥‥
やはり根っからのゲーム好きの様です。
いろいろかきましたが、あまり長くなってもぐちになるだけなので、このへんで終わらせて頂きます。 （埼玉 里見氏 ）

編集部
おてがみありがとう。
ゲームがうまい人のプレイを見ることは、非常に大切なゲーム道です。そういう人たちから、どんどんテクニックを学んで、自分自身が向上するのです。がむしゃらに金をつぎ込んで、プレイするより大切なのですよ。

本誌を読んでの感想、希望、苦情をお送り下さい。待ってます。
〒194 東京都町田市南大谷241-17-2 TAJI © 田尻 智

ジッピーレース

Zippy Race ☆アメリカ大陸横断レース

オートバイをレバーとボタンで操作して、自動車を避けながらアメリカ大陸を横断して下さい。
このゲームは、映画キャノンボールをヒントに作られたそうで、仲々の興奮が得られます。スタートはロスアンジェルス、そしてラスベガス、ヒューストン、セントルイス、シカゴ、ニューヨークを走破します。

オンロード： 舗装された道路

オンロード、オフロードに限らず、又、ジッピーレースに限らず、画面スクロール型ゲームでは、その流れる背景を覚えることが非常に大切なのです。次に何がでてくるか、知っているのといないのとでは雲泥の差があります。では、どうするか……

MAPPINGがいいと思います。紙にジッピーレースのコース地図を書くのです。友人と2人でゲームをしながらやれば書き易いでしょう。
もし、MAPを作ったら編集部まで送って下さい。

車を抜く時の基本テクニックは、前の車を誘導しながら抜きます。即ち、目の前に車がいる時、自分のオートバイを右、或いは左に寄せます。すると、車も同じ様に動いてきて邪魔しようとします。
そこで、すばやく反対方向の前へおどりでます。

GAS缶

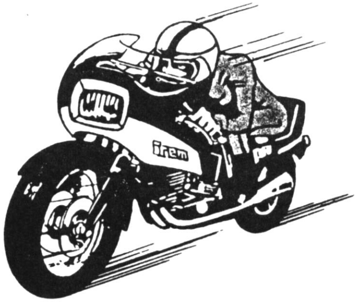
走っているだけでは、エネルギー（ガソリン）は、どんどんなくなる一方です。途中に落ちているGAS缶を必ず拾って下さい。コースを覚えれば困難ではありません。
又、オンロードでは、狭い道の入口によくGAS缶が落ちているので、拾って下さい。

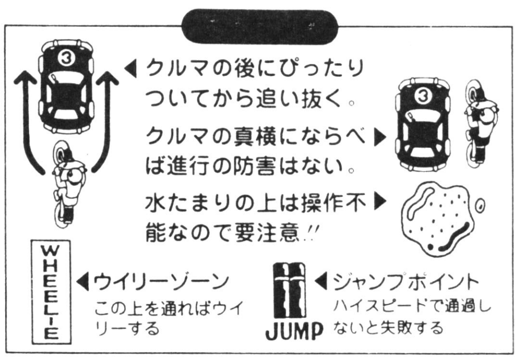
ウイリーゾーン
ウイリーゾーンはオンロードに一回だけ出現します. 上を通過すると.ウイリーして.700PTSですが.ハンドルコントロールがきかなくなります.
もし目の前に車がきてしまった時はブレーキをかけて下さい.

オンロード後半にも、オフロード後半にも蛇行車線があります.
又.道が狭く.運転しにくいので（オフロードでは.さらにトンネルも…）
無理に車を抜こうとしてはいけません.

オフロード：無舗装道路
オフロードでは.何如にして多くのガス缶をとるかがポイントになります.ますます
MAPを覚える必要がでてくるのです.
又.オフロードでは.車を抜くことより.障害物を避けることを重点において走って下さい.特に川には気を付けて！

ジャンプゾーン
ジャンプゾーンはオフロードにひんぱんに出現します.上を通過すると.ジャンプして700PTSですが.ハンドルコントロールが効かなくなります.
もし目の前に車がきてしまった時はブレーキをかけて下さい.





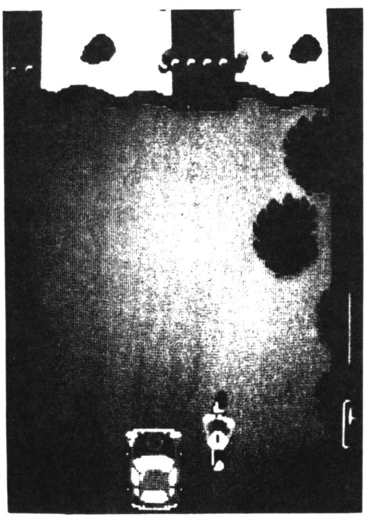
ゴール直前
突然遠近法を使ったゲームシーンに変わります.
対向車はオートバイが右に居れば右、左なら左.中央なら中央からやってきます。
従がって.オートバイを端へ寄せておいて.車が出現した途端に中央へ動かすと.
避けることができます。
ゴールへつけば.残りボーナスと.順位ボーナスが加えられます.

1200CCオートバイのレベルまでいったら.もう.車を抜くことは考えず.スピードをセーブして.GAS缶拾いに徹して下さい.

得点システム

クルマ一台抜くごとに	500Pts	点数上を通過	表示点数
GAS缶	500Pts	ウイリー,ジャンプ	700Pts

無数にでてくる様に見える車も.画面中に最大2台しか存在しません.



オンロードを走っている時.ライダーの服がバタバタとなびいていたり.オフロードでハンドルがユラユラゆれて走っているのがおもしろいゲーム.
でも最後のシーンが.急に変わるのがちょっと残念です.SEGAのターボみたい.

評価
仲々のできです.アイレムの久々のヒットです.操作性の良さも評価できます.

私.ISGの独断の採点は10点満点中6点です.皆さんはいかが?
アイレムさん今後もがんばって下さい.

ざ・げいむ Best 10

10位 JOYFUL ROAD　SNK
キャラクターのユニークさ。車からニョキニョキ手がでてきて、なおかつ目までついてて、ガソリンがなくなると、お眠りになるというシステムが感涙。

9位 BURN'IN RUBBER　DATA EAST
ゴールに着くまで、車を1台もCRUSHさせなければ50000PTSという逆の逆の発想が嬉しい。底が浅いのですぐ飽きる。

8位 DIGDUG　NAMCO
岩でいっぺんに退治するのが快感。ストーリー性、BGMも文句なし。

7位 CHAMPION BESE BALL　ALPHA
あれだけの4文字の選手名を考えた苦労が目にしみる。

6位 POOYAN　KONAMI
母ブタが子ブタを必死に助けるという現代ではあまり見られなくなった(?)光景が好き。BGMも天下一品。

5位 PENGO　CORELAND・SEGA
PENGO、SNO-BEEともにかわいい。スペアーペンゴもかわいい。

4位 DORACURA　TEKNON
いきなり、マイナーゲーム。でもすごくおもしろい。ドラキュラ館から襲いかかるドラキュラ、コーモリをやっつけて、姫を守る正義感あふれる名作。
1面をクリアーできなかった人には、1CREDITサービスというのがすごい。

3位 XEVIOUS　NAMCO
C.Gのすごさはもちろん、SOL、SPECIALなどの隠れキャラクターがすごい。プレイヤーをひきつけてはなさない。
流石ナムコだ！と言わせる。

2位 MISSILE COMMAND　ATARI
これまたマイナー。でもやっぱりすごい。特に512、513面がすごい。

1位 SPACE INVADERS　TAITO
ビデオゲームの巨匠。ビデオゲーム時代の先駆者。
ネコもシャクシもインベーダー。

By. ISG　TSUTOMU ISHIGURO.

GAME

Q

ゲームフリーク Vol.4. P.14にゼビウスで隠れメッセージがでると書いてありましたが、どうやってだすのですか。
教えて下さい。

A

ゲームがはじまってすぐ、ソルバルウを右下へ寄せて、ブラスターをおとし続けて下さい。
"namco orginal. program by EVEZOO" とでて、10PTS.
EVEZOO エベゾーォ は開発の遠藤氏のことです。
コピー品 ゼビオスの場合は
"DEAD COPY MAKING copy under namco program"
コピー品 バトルスは
" prease enjoy this game " とでます。

BEST 5

簡単に描けるキャラクターベスト5

1  BALL たま
CHAMPION BASE BALL

2  EGG たまご
SCRAMBLE EGG

3  BALLOON 風船
MAPPY

4  TREE 木
XEVIOUS

5  STOCK 残機
XEVIOUS

どーです。見事でしょう。私は会員No.31です。
私をこれからビデオゲームの掛布とよんで下さい。

GAME INFORMATION

(株)タイトーのクイズマシン・アメリカ横断ウルトラクイズというゲームがある。
このマシンは100円玉を入れていない時.(DEMOの時)にやっているクイズも楽しめるようになっている.
ただし.いつも出題されるクイズは同じ。

アメリカのパックマンブームに乗じて.しつこくパックマンシリーズをだしたナムコ。
PAC&PALである。音楽だけはよいゲーム。主に外国へ向けて発売された。
その外国向けの製品はミルちゃんが犬のキャラクターに変えられているという。
もともと.このゲームはナムコ内では"ゲームちゃんちゃかちゃん"と呼ばれる程のナムコキャラクターが大勢出演するものだった。実際FYGARもでてきて.それをPACMANがとると火を吹いた。しかし.外国へライセンスをだす問題上.改悪を重ね.今の形になったと言うことだ。

日本で一番レベルの高いプレイヤー達が集まる場所。それは.高田馬場"ゲームブティック"というゲームセンターだといわれている。
今日.有名なプレイヤー.中金.うる星あんず氏らの行きつけのセンターである.
目をとじて.Qバートをプレイし.70万PTSもだす人は.目をあけると終わらないなどと.余裕に語るし.イスパイアルをやって2日目にGIVE UPさせる人もいるし.大変な所である。
彼らは互いに刺激しあってレベルを高めているらしい.

GRAPLOP (DATA EAST) の紹介。

1. 赤ボタンを押すとスクリーンが上がる.
   青ボタンは反射角度の変換
2. ボールを連続17回打つとコックが2007点のボーナスをもってくる.
3. 画面上部の隅にボールを追いつめてしまえば.2001点が次々とはいる.
4. グラップはボールが青い時にあてないと.得点にならないし.砕けない.
5. グラップをまとめて落とすと.ボーナスキャラクターがでる.

1000 PTS	サカナ	5000 PTS	NUDE
1500 PTS	サソリ	10000 PTS	麻雀パイ
3000 PTS	UFO	30000 PTS	全キャラクター

6. 内容は16パターンある.

世界の論調

ゲームセンターは非行の温床とばかり、外国でも規制の動きが目立つ。だが、このほどアメリカでビデオゲームの功罪を報告する学会が開かれたところ「このゲームは頭を強くする」との擁護論の方が多かったそうな。

◇

「この種の研究はまだ前例が少ない。たとえばロサンゼルスのゲームセンターで少年ら千人を対象にしたインタビュー。ハーバード大学で行われた会議でこの結果を報告した南カリフォルニア大学のデビッド・ブルックス氏によると、インタビューを受けた少年の大半は成績も平均以上で、学校をずる休みなどしたことはなかったという」

ビデオゲームは「非行より人生学ぶ場」

「ゲームセンターは非行の温床どころではなく、むしろ少年たちの社交場になっているとブルックス氏は結んでいる。また、ゲームセンターの雰囲気について『九番ホールはどうだったなどと雑談しているゴルファーのようなもの』と説明。ゲームセンターで麻薬や飲酒がはびこるという話は、全く的はずれだとも断定している。酔っ払っていたり、麻薬でフラフラになっていたのでは当然、ゲームのスコアも落ちるわけだ。また、ビデオゲームで上達に努めることは、思春期の良いはけ口になっているともいう」

「若者たちがゲームに熱中する理由について、カンサス大学のジェリー・チャフィン教授は、こうしたゲームが状況に素早く対応していく高い反応力を要することを指摘した。時には一分間の操作回数が百回以上に達することもあるという。これがゲームを興味あるものとしているとチャフィン氏は述べている」

「ゲームの内容が戦闘など暴力的なものに偏っているのはだれでも認めるところだ。しかし、複雑なゲームになると、同時にいろいろな事柄が多発することから、それに対応するために帰納的思考法を養うことができると、カリフォルニア大学ロサンゼルス校のパトリシア・グリンフィールド教授は論じている」

「たとえば、引力に逆らいながら飛行し、敵の攻撃をかわしたり、ミサイルを発射したりするゲームになると、子供には相当、複雑な判断力が要求される。同教授はこれを〝平行処理〟と呼んでいる。様々な状況について同時に評価を下す能力のことだ。『ビデオゲームは人生そのものかもしれない。観察することでまず学び、判断したり、決断を下さなければならないから』とは同教授の弁だ」（6月6日付、米「タイム」誌）

TIME

僕はドラキュラハンターが好きだ。あのスピード感とスリルはこたえられない。GIVE UPまで1人目でいくことができる！ あぁ…もう一度やりたいあのゲームを…

読売新聞 "世界の論調" より。

LOGIN & GAME FREAK

ログイン（アスキー出版）にゲームフリークの紹介記事が載ったのを、御存知だろう。そこで、当G・Fでは、なんと反対にログイン編集部の人に"ゲームフリークに載せる原稿を依頼してしまったのだ。
なんともあつかましい話だが、数日後、編集長宅に"珠玉の原稿"と題する依頼原稿が届いたのであった。

困ったものである。近頃、帝都のゲエムセンタアに"ゲームフリーク"なるいかがわしい地下印刷物が横溢し、人臣の感情を悪戯に刺激し、世情の困乱を一層深めていると聞く。
そればかりか、こともあろうか"ゲームフリーク"の主謀者、田尻某という男は官憲の眼を逃がれ、堂々と"AMライフ""ログイン"などという一般大衆向け娯楽誌に己れの姿をさらし、売名行為に努めているときく。
その内容たるや厚顔無恥、我田引水の極致であり、はっきり言って記事に名を借りた全面広告と呼んだ方が正しいだろう。
こんな破廉恥な行為が許されてよいのだろうか!?

しかも田尻某の身分をわきまえぬ奢り昂ぶりは日増しにそのヴォルテイジを上げ、遂に昨今に至っては、
「俺はウルトラセブンのモロボシダンに似ている。M78星人の生まれ変わりこそ俺だ。それが証拠に早朝5:56のテレビには俺の姿が映っているハズだ。」
と全くワケのわからない戯言を吐く始末である。未成年という社会的パスポートに甘え、ありとあらゆる瘉着の限りをつくす田尻某をこのまま放置させておくことは天が許しても人が許さない。じゃなかった、人が許しても天が許さぬ、てめェら人間じゃねえ、たたき斬ってやる、である。
なぁみんなそう思わないかい?

この"珠玉の原稿"は、明らかに当G・Fに対する挑戦である!（わけがない）。今後我々は、ログインに対し、徹底的抗戦にのぞむ次第である（わけがない）。しかしよく私の正体がわかりましたね…

LETTERS!

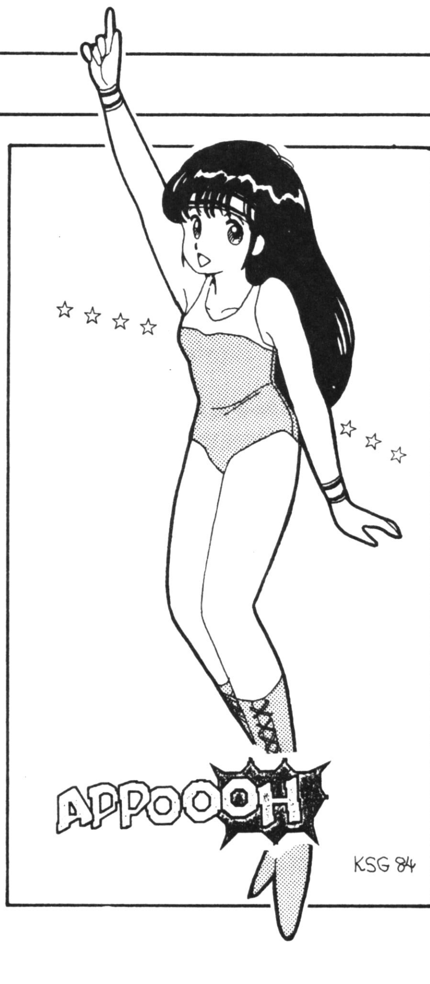
・こんにちは。最近になってTV-GAMEの種類がモノスゴイ数になってきましたよね。NEW-GAMEが入ってくると必ず1回はプレイしてみるんだけど、1回目でドンドンいっちゃうのと、全く得点できずにGAME OVERになるゲームがあります。
大体1回目の時は説明書とデモを見て即チャレンジするんだけど、やっぱり2.3回プレイして飽きるゲームが多いですね。"質より量"の時代なのでしょうか?
もちろんおもしろいゲームもあって、ロックンロープなんか1000万PTSいってもまだ飽きないけど。
話は変わりますが、GAME FREAK誌は関東の読者が多いだろうから余りわからないと思いますが、私の住んでいる四国・徳島市には発売されたゲーム全てが入荷される訳ではないのです。だから、時折大阪なんかへ行きますと、見たこともないゲームもかなりある訳です……
遅れましたが、ゲームフリーク誌はスゴイ本ですね。
私共の作っている関西、四国向けのローカルファンジンとは全く比べ物になりません(?)
とにかく、こんなプロ指向のゲームファン'S団体があることはヒジョーにうれしい事です。
ゲームフリークの皆さん、今後ともがんばって下さい。
(徳島・小山氏)

※小山氏はAMPというゲーム愛好会を作っているんだそうです。
私としても、こういう仲間がいるのを力強く思います。お互いがんばりましょう。

・暑中御見舞申し上げます。
ゲーム狂の22歳の学生です。貴誌のようなビデオゲーム誌があることに大変心強く思います。ゲーム狂といえば中学・高校の方が多いようですが、私のように大学生でがんばっているのもいるんですよ。
(とはいっても、就職も間近で余り熱中できませんが……)
現在、マッピーとジッピーレースに夢中になっているのですが、マッピーはパターンが完全でない為、40万PTSしかいきません。
是非マッピーのパターン解析を特集して下さい。
貴誌のますますの充実を期待しております。
(千葉・深井氏)

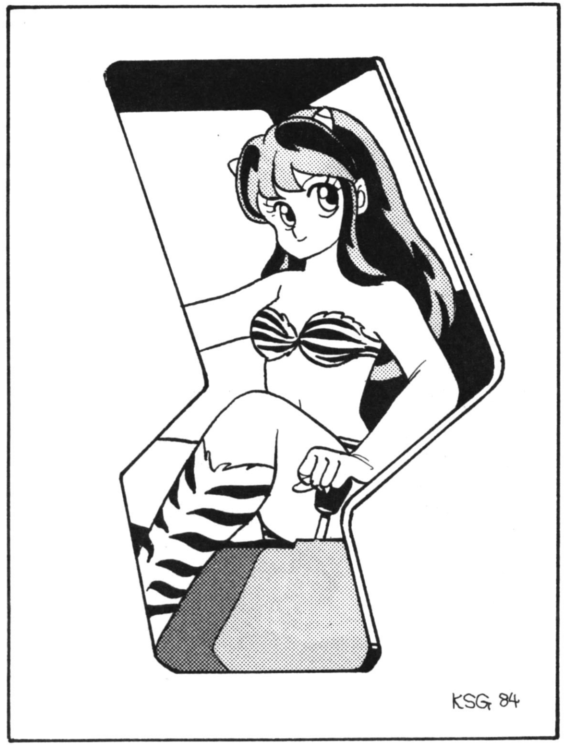
※22歳ですか。たしかにゲームフリークの中では、年令的に高い方ですが、当ゲームフリーク会員内には、会社員の方もたくさんいるので御安心を。
それから、マッピーについては、時間関係上パターン解析はしませんが、次号、Vol.7で、マッピー辞典という、基本・応用テクニック・用語集をやります。御期待下さい。

NO.

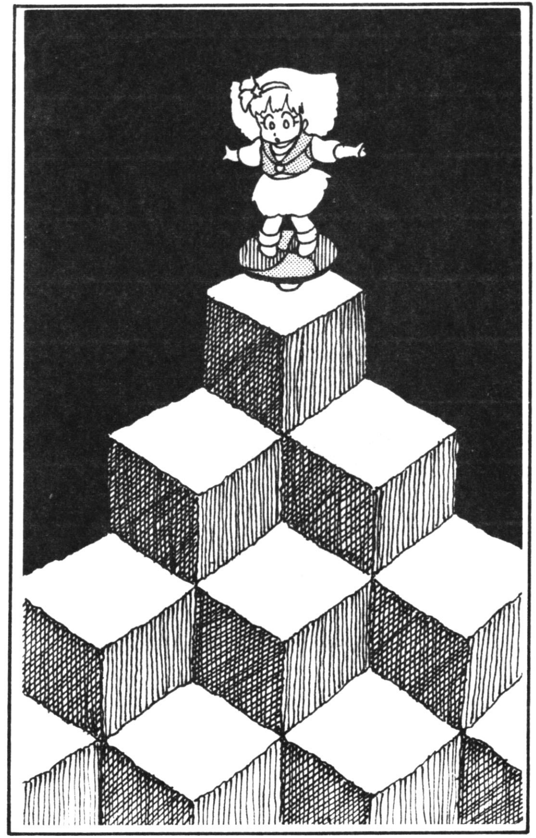


GAME FREAK 1984

NO. ______



NO.



コピーして使って下さい♡

GAME FREAK 1984

NO.



GF 1984

SCORE CARD

GAME	MAKER	SCORE	DATE

★MEMO★



うきうき へんしゅうぶ。

。会員も300名を超え、弱小時代のバックナンバーの注文が引っ切り無しに届きました。
しかし、Vol.1-3はコピー紙でみっともないし、Vol.4-6も完売してしまい注文に答えられませんでした。
それでも会員の希望を無視できず合本の企画を思い立ったのが一ケ月前、思えば今日まで苦しい日々が続きました。
過去の薄汚ない原稿を少しでも良くしようと 全体の90%に及ぶ書き直しを行なったのですから。
編集作業も鬼の様でしたっ。
本の値段が少し高いと思う方も居ると思いますが、過去6冊分の内容と編集人の苦労に免じて許して下さい。
又、いつの日か"ENCYCLOPEDIA G・F"の第2巻が出来た時は、買って下さいね。

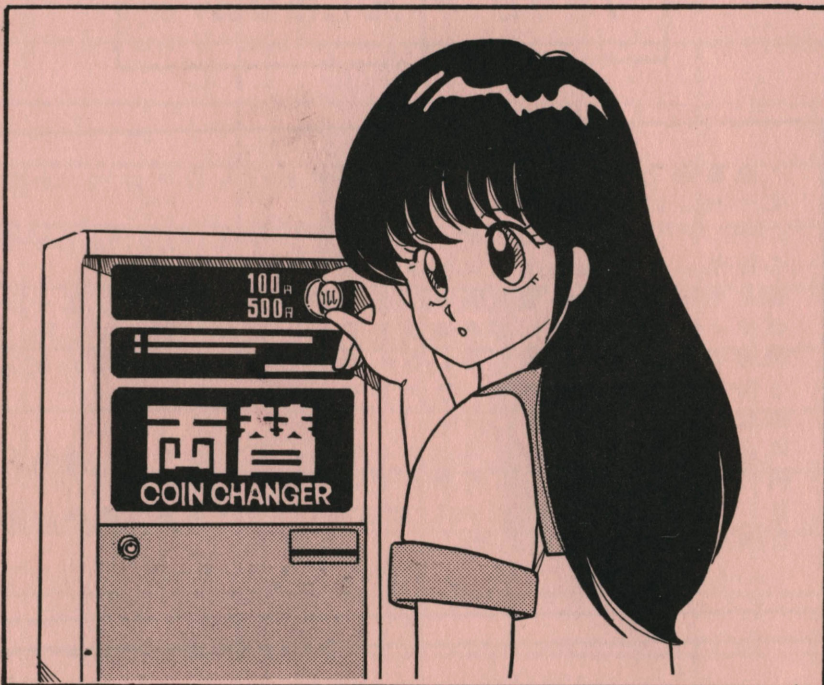
1984・2・20 STR

。いよいよ会員も400名を超え、何を隠そう400部刷った合本も完売という事態を迎えました。
ところが、北は北海道、南は沖縄に広がっているG・F愛読者様からは今もなお合本を求める声が届き続けているのです。"こーなったら改訂版ENCYCLOPEDIA・G・Fをだすっきゃないっ!"会長STRと有能なスタッフKSGによる合本再版計画が発動され、初版にはなかった「表紙再録」や、新しいカットが加わって合本VER.Ⅱが完成、今再び貴方の目の前に復活しました。
是非感想をお寄せ下さい。

1984・10・10 STR

貴方の貴重な御意見、御感想は下記へ♡

。〒194 東京都町田市南大谷241-17-2 G・F本部宛



★ENCYCLOPEDIA GAME FREAK

☆企画・編集 : GAME FREAK
☆制作 : STR KSG
☆發行 : 〒194 町田市南大谷241－17
☆初版 1984・2・20
☆2版 1984・10・10
☆乱丁落丁はブラスターで破壊できます. @800